TESOUROS ANCESTRAIS
Os misterioros necromantes
CAVERNA DO SABER
Aventureiros de todas as idades
CAMPEÕES DOS ARES
Combates aéreos em 3D&T
ENCONTRO ALEATÓRIO
Entenda a teoria GNS
CONTO
Os Cavaleiros da Tormenta
BRASIL
DRAGÃO
ANO 16 • EDIÇÃO 153
TOOLBOX
IMPONDO A LEI E A ORDEM!
DICAS DE MESTRE
EU SOU A CURA DO SEU RPG
RESENHAS
BLOODSHOT • DIABLERO • CAIXA ALIEN
AVES DE RAPINA
Arlequina e suas amigas botam ordem em uma Gotham City que vai muito além do Homem-Morcego

TESOUROS ANCESTRAIS
Os misterioros necromantes

CAVERNA DO SABER
Aventureiros de todas as idades

AVES DE RAPINA
Defendendo Gotham em *3D&T* e M&M

ENCONTRO ALEATÓRIO
Entenda a teoria GNS

CONTO
Os Cavaleiros da Tormenta

BRASIL DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO 153

TOOLBOX
IMPONDO A LEI E A ORDEM!

DICAS DE MESTRE
EU SOU A CURA DO SEU RPG

RESENHAS
BLOODSHOT • DIABLERO • CAIXA ALIEN

CAMPEÕES DOS ARES

Realize o sonho de voar, com regras para manobras arriscadas e máquinas poderosas

AVENTUREIROS

Quem aqui imaginou que estaríamos hoje trancados em casa, na esperança de evitar que um vírus de gripe se espalhe e mate ainda mais do que já matou? Se alguém disser que já havia considerado essa hipótese nesse nivel, com todo o respeito, está mentindo. Meu papel é inventar coisas e eu jamais imaginei que isso pudesse acontecer de verdade.

É um momento bizarro e doloroso, e eu seria muito vil se ignorasse tudo isso nesse editorial. Não é o momento de ignorar nada. Como nós RPGistas já estamos acostumados desde que preenchemos nossa primeira ficha, é o momento de enfrentar.

Alguns o fazem na linha de frente, então se você rola dados e é profissional da saúde, receba aqui nosso mais sincero obrigado. Mas a maioria de nós está em outra posição e é fácil achar que estamos impotentes. Não estamos.

A força criativa de cada jogador e mestre de RPG é hoje importante demais. Temos o poder de criar mundos em que nossos amigos e famílias podem se refugiar por algumas horas enquanto a tempestade não passa. Podemos destruir inimigos maiores que nós mesmos, para que nossa força e vontade de viver no mundo real jamais seja esquecida. A imaginação é nossa maior arma.

A *Dragão Brasil* não vai parar. Graças a seu formato digital, não dependemos de meios externos, comprometidos para que as pessoas possam se cuidar devidamente. Enquanto nossos leitores nos acompanharem com a mesma fidelidade de sempre, nossa equipe vai prosseguir produzindo com ainda mais carinho e fervor. O que estamos enfrentando hoje é uma campanha das mais perigosas, das mais sórdidas. Mas qual a especialidade de RPGistas se não derrubar um obstáculo atrás do outro, tornado-se mais fortes após superar cada um deles?

Queremos que vocês fiquem em suas casas, cuidem dos seus, e joguem usando os meios eletrônicos disponíveis. Seja através do **Roll20** ou de fóruns; seja por mensagens de voz no Skype ou por mensagem de texto no WhatsApp ou Telegram.

Espalhem suas aventuras e feitos aos quatro cantos, para que elas sirvam de exemplo para todos os outros. A *Dragão Brasil* promete continuar sendo seu mais valioso artefato nessa jornada.

Somos todos aventureiros. E aventureiros não desistem.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Bruno Schlatter, Davide Di Benedetto, Guilherme Dei Svaldi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Marlon Teske, Rogerio Saladino, Thiago Rosa

Arte: Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo Mango, Samuel Marcelino, Sandro Zambi

Fundo de tela: Samuel Marcelino

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J. M. Trevisan

Revisão
Guilherme Dei Svaldi

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-20 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
A volta de *O Terceiro Deus* e de *Holy Avenger Vol 4*.

6 Pergaminhos dos Leitores
Ser arcanista não é fácil!

10 Resenhas
Bloodshot, Diablero, Caixa Alien.

13 Sir Holand
Nada é tão ruim que não possa ficar pior!

14 Dicas de Mestre
Pestes, doenças, calamidades.

22 Aves de Rapina
Nem só de Batman vive Gotham!

36 Toolbox
Sinta o peso da lei!

44 Gazeta do Reinado
O ataque dos Cascos Sangrentos!

46 Caverna do Saber
Personagens para todas as idade, parte 1.

50 Conto
Os Cavaleiros da Tormenta, por Marlon Teske.

80 Gabinete de Saladino
Mais filmes amaldiçoados.

84 Ases dos Ares
Regras de combate aéreo para 3D&T!

96 Encontro Aleatório
Entenda a famosa — e controversa — teoria GNS.

100 Pequenas Aventuras
O duende e a peste!

102 Chefe de Fase
Isaac, o mestre da forja de Castlevania.

106 Tesouros Ancestrais
Os misteriosos necromantes!

110 Amigos de Klunc
Klunc mantém distância mas ainda é amigo!

116 Extras
Making of da capa do mês.

A CAPA

Este mortal e improvável caça goblin, ilustrado pelo digníssimo **Samuel Marcelino**, faz parte da matéria sobre regras para combates aéreos escrita pelo polivalente **Bruno Schlatter**.

Há regras para aviões normais também, mas quem vai querer um avião normal com um caça goblin disponível?

Notícias do Bardo

Escatologia, sadismo, mangá e T20

TERCEIRO DEUS DE VOLTA

Não há duvidas que a *Trilogia da Tormenta*, escrita por Leonel Caldela, é um marco na história do cenário, com suas altas doses de escatologia, sadismo e talento.

Entretanto, seu sucesso às vezes causa alguns inconvenientes, como, por exemplo, edições esgotadas. Longe das prateleiras, *O Terceiro Deus* tornou-se um buraco dolorido na coleção dos fãs. Não mais.

Em sua nova edição, o livro que encerra a saga de Orion, Vanessa e Ingram contra o mortífero Crânio Negro, traz uma capa inédita, no traço de Samuel Marcelino. A arte faz conjunto com a recente reedição de *O Inimigo do Mundo*, lançada no fim do ano passado.

Disponível em breve na Jambô.

E tem Holy Avenger!

Outra edição que também estava fazendo falta era justamente a que encerra a saga *Holy Avenger* (por que os finais vendem tanto?). Muita gente cobrava o volume 4 para poder encerrar a coleção.

Pois bem, esta é outra reclamação que não vamos mais precisar ouvir. *Holy Avenger — Edição Definitiva Volume 4* também está voltando!

Só que essa não tem capa nova (a gente não vai querer estragar o conjunto de artes da **Erica Awano**, certo?).

T20 para todo mundo

O mundo passa por tempos difíceis com a pandemia do COVID-19. Para evitar que as coisas piorem, a recomedação é a higiene com sabão ou álcool gel e o distanciamento social.

Distanciamento social significa evitar sair ou ter contato com outras pessoas a menos que isso seja de extrema necessidade. É um sacrifício que todos precisamos fazer.

Para aliviar um pouco o stress do autoisolamento, estamos liberando o pdf com a versão 3.0 do playtest de *Tormenta20* para todos, mesmo os que não contribuiram no financiamento. Você pode usá-lo com as ferramentas de jogo online para manter seu grupo na ativa. Para baixar é só clicar aqui.

A produção do livro de *Tormenta20* está em sua reta final e em breve mais novidades serão divulgadas.

Repeteco selvagem

Savage Worlds é um RPGs genérico popular no Brasil. Com uma mecânica central ágil (lance o dado, um resultado 4 ou mais é um sucesso), o sistema publicado pela Retropunk promete uma experiência rápida, divertida e furiosa.

Uma nova edição de *Savage Worlds* foi lançada nos EUA em 2019. A Retropunk fez um financiamento coletivo para lançar essa *Edição Aventura* logo depois. Agora, com o material já pronto, a editora curitibana está dando uma nova chance para que os RPGistas façam parte do financiamento e consigam recompensas especiais.

Esse tipo de financiamento é conhecido como *late pledge* (apoio tardio, numa tradução livre). Para aproveitar, é só correr para o **Catarse**.

Cthulhu e eu

Os Grandes Antigos de **H.P. Lovecraft** definiram uma mitologia própria e um gênero particular, o horror cósmico.

Esses seres são tão antigos, tão alienígenas, que sua mera existência reflete o quão insignificante o ser humano é. Dentre estas criaturas assombrosas, a mais famosa é o Grande Cthulhu. O que torna uma verdadeira loucura querer enfrentá-lo sozinho!

Porém, é exatamente isso que você fará em *Sozinho Contra As Chamas*, a aventura-solo gratuita que a Editora New Order lançou para *Chamado de Cthulhu*. Caso tenha falhado em sua jogada de SAN, baixe a aventura gratuitamente na **loja da editora.**

Indagações púrpura

A Editora CHA está chegando ao mercado de RPG com o pé na porta! A novata paulista tem dois financiamentos coletivos em andamento.

O primeiro é mais um jogo de **Jorge Valpaços** (*Ceifadores, Encantos*). *Magos Lacunares da Torre Púrpura*, foi escrito com **Prissila Souza** e seu foco é a Torre Púrpura, uma escola de magia. Os jogadores assumem o papel de aprendizes que realizam tarefas a serviço do Mestre Lacunar. Essas tarefas lhes permitem crescer e aprender não só como magos mas também como pessoas. As ilustrações são de **Lud Magroski** (*Adventurer's Pack*). *Magos Lacunares da Torre Púrpura* está em financiamento coletivo pelo **Catarse**.

O segundo é *RPG Indagações*. Uma espécie de sucessor espiritual de *RPG Caracterização* (lançado pela Pensamento Coletivo), esse livro é uma coletânea de textos questionando aspectos diferentes do nosso hobby. Vão desde ensaios sobre game design e narrativa até discussões sobre questões sociais. A equipe de autores inclui **Stephan Martins** (Ordem do Dado), **Pedro Coimbra** (*Skyfall*), **Carolina Neves** (*Goddess Save the Queen*), **Clarice França** (*Gibi de Menininha*) e **Thiago Rosa** (*Karyu Densetsu*). Para ajudar no financiamento, clique aqui.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO

Leonel Domingos

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações sociais distantes, estimados apoiadores. Como sempre, aqui fala o Paladino. Nesta época excelente para ficar em casa lendo sua *Dragão Brasil*, seguimos com nossa missão de responder às suas dúvidas e... hum... onde será que está a Paladina?

— Alô? Alô, Paladino? Você está aí? Atende, criatura!

— Vídeo-chamada da Paladina? Alô, cadê você? Por que não veio me ajudar a responder os Pergaminhos?

— Mas você endoideceu, homem?! Estou fazendo home office! Vai pra casa você também, cabeção!

— Hã... mas tenho que responder...

— Eu faço isso! VAI PRA CASA!! Pelo menos uma vez na vida, você pode salvar o mundo se ficar no sofá vendo Netflix!

— Mas eu estou vestindo armadura completa e...

— AI QUE TEIMOSO!! Você é um diacho de um paladino! Tem que dar exemplo! VAI! PRA! CASA!!! JÁÁÁÁÁ!!!

— Tá bom, tá bom! Paladino fui.

Tormenta20

Olá, Paladino, meu amigo. Venho a você com mais dúvidas sobre as regras de Tormenta20*:*

***1)** Arma Sagrada, o poder concedido de Khalymr, pode tornar uma espada longa em uma arma magica com bônus igual ao PM gasto. Minha dúvida é se esse bônus deve ser numérico, ou pode-se escolher poderes com valores equivalentes (afiada, anti-criatura, velocidade...). Ainda, a arma afetada é considerada mágica para propósitos de vencer RD e outros?*

***2)** Um personagem confuso deve agir de acordo com o resultado de um dado. Caso o personagem role 1 (mover-se aleatoriamente), você usa apenas sua ação de movimento, ou todas as suas ações? Você deve se deslocar o máximo possível, ou a quantidade que quiser, ou rola um dado? Caso role 4-5 (atacar alguém próximo ou você mesmo), você ataca gastando sua ação padrão, mas ainda pode usar sua ação de movimento (para se deslocar, ou usar uma habilidade)?*

***3)** Por serem armas leves, adagas podem receber o bônus de Acuidade com Arma se forem arremessadas? Esse bônus acumula com Estilo de Ataque à Distância?*

***4)** Lutadores e manoplas: em sua descrição, manoplas dizem que permitem socos mais fortes. Existe alguma vantagem para lutadores usarem manoplas (como o cestus de* Guerras Táuricas*)? Lutadores podem usar manoplas para aplicar bônus de itens superiores/materiais especiais a seus ataques?*

***5)** Em T20, teremos bônus de alimentos para bebidas também? Como cerveja anã, saquê tamuriano, vinho élfico... Estou perguntando para um amigo.* *hic*

Sou Rai, Monge Mestre Bêbado devoto de Okureeji

Querido Rai, aqui fala a Paladina. O Paladino está em férias forçadas — é melhor que esteja, senão vou cobrir ele de surra. Vamos lá!

1) Sim e sim. Você pode escolher diferentes habilidades de armas mágicas para aplicar à espada longa, mas a escolha não pode ser mudada enquanto durar o efeito, até o fim da cena (se quiser mudar sua escolha, terá que gastar PM outra vez). E a arma é considerada mágica para todos os efeitos.

2) Exceto com um resultado 6, um personagem confuso não tem controle sobre nenhuma de suas ações. Ao rolar 1, usará todas as suas ações para mover-se o máximo possível. Ao rolar 4-5, vai usar sua ação de movimento apenas para deslocar-se em direção a um alvo, quando for o caso. Quando não for, a ação de movimento é perdida.

3) Acuidade com Arma funciona com armas de arremesso. O poder Estilo de Ataque à Distância irá funcionar apenas com armas de disparo (e será Estilo de Disparo).

4) Uma manopla normal não afeta o dano da habilidade Briga (em 1º nível, seus ataques já causam mais dano que uma manopla). No entanto, uma manopla superior pode aplicar suas modificações aos ataques desarmados do lutador.

5) Não sabemos a lista de alimentos do livro básico. Mesmo que não estejam no básico, talvez apareçam em suplementos!

— Paladina! O que tem de bom na Netflix? Tem anime?

— Sai da vídeo-chamada, estou tentando trabalhar aqui!!

Fofinhos

Nobres guerreiros sagrados fofinhos, eu rogo por uma resposta a estas dúvidas que me atormentam sobre o futuro:

***1)** TEREMOS CLASSES DE PRESTÍGIO NO TORMENTA20?!*

***2)** O que exatamente acontece se um sprite entra em contato com a Tormenta? Digo, eu sei que morremos, mas tem teste de resistência? E nossas almas? Podemos ter poderes da Tormenta?*

Eldwyn Sprite, feiticeiro que quer classes de prestígio e poderes da Tormenta

Owm! Você que é um fofinho, Eldwyn! Considere-se abraçado!

1) Não teremos classes de prestígio no livro básico T20, isso é certeza. No entanto, ainda não está decidido como essas classes devem funcionar no novo sistema. Talvez usem mecânicas totalmente diferentes do que estamos acostumados. É cedo para dizer.

2) A-CA-BOU essa crueldade com a raça sprite! Você não vai mais encontrar essa vulnerabilidade em seus traços raciais. Deve ser uma vitória contra a Tormenta! Agora você pode combater os demônios (sim, sim!) ou então pegar poderes da Tormenta (não, não!) sem impedimentos.

— Paladina, o que é esse *"DanMachi - É errado tentar pegar garotas numa masmorra?"* É bom? Que nome comprido!

— Escolhe logo qualquer coisa e me deixa trabalhar, desgraça!

Custo de ~~Vida~~ Magia

Caro Paladino(s). Estou me preparando para renascer em Tormenta20*, mas preciso de ajuda para derrotar a matemática.*

O poder Teórico Arcano diz que "o custo de cada aprimoramento de magias arcanas diminui em 1 PM (mínimo 1 PM)". Esse desconto se aplica a CADA aprimoramento, ou apenas uma vez?

Por exemplo: por +2 PM, uma Bola de Fogo *pode ter seu dano aumentando em +2d6. Digamos que eu aumente duas vezes (+4 PM, dano +4d6). Nesse caso, o custo cai –1 PM apenas uma vez (total +3 PM), ou –1 PM para cada aumento (total +2 PM)?*

Seguindo a mesma lógica, outra pergunta. Como ficariam os descontos com os poderes Alta Arcana + Mestre em Escola + Teórico Arcano? Exemplo que me parece racional: Lança Ígnea de Aleph *(6 PM) aumentada três vezes (+9 PM) e mudada (+4 PM), total 19 PM. Mestre em Escola reduz –2 PM, Teórico Arcano reduz cada aprimoramento em –1 PM (–2 ou –4 PM), Alta Arcana reduz tudo à metade. Mas em que ordem?*

E dizem que ser arcanista é fácil! Agradeço a ajuda, grande abraço!

Diego "Wolf Fivousix" Francisco

Perguntinha complicada, Diego. Mas vamos dar um jeito!

O poder Teórico Arcano da classe Arcanista reduz cada aprimoramento em –1 PM, mesmo que seja aplicado mais vezes. No exemplo, sua Bola de Fogo aumentada em +4d6 custaria um total de 6 pontos de mana (3 PM para uma magia de 2º círculo, +3 PM em aprimoramentos).

A habilidade de classe Alta Arcana diz: "O custo em PM de suas magias arcanas, incluindo aprimoramentos, é reduzido à metade (após aplicar quaisquer outros efeitos que reduzem custo)." Isso quer dizer que você reduz tudo à metade DEPOIS de descontar Mestre em Escola (–2 PM) e Teórico Arcano (–2 PM). O custo total final para lançar essa magia será (19 –4) / 2 = 7 PM.

Ainda bem que o Paladino não está aqui, certeza que ele erraria essas contas!

— Paladina! Por que minha orelha tá esquentando?

— VOU MUTAR VOCÊ, VIU?

Injustiçado

Saudações, grande guerreiro sagrado, por muitos injustiçado!

Primeiro, parabenizo-te e aos demais responsáveis, pela prontidão em manter esta espetacular revista. Fez parte da minha adolescência. Hoje, faz parte da de meus alunos. Tenho muita satisfação em usar os diversos textos nela presentes como ferramenta de interpretação em sala de aula. Assim como exigir a leitura dos romances relacionados a Tormenta: são excepcionalmente ricos em recursos narrativos! Parabéns aos escritores que vestem a camisa da literatura nacional.

Agora, necessito de sua sabedoria e sagacidade impares na solução de imbróglios que me atormentam. (Caso não possam publicar por causa de eventuais spoilers, entenderei perfeitamente.)

***1)** Dada a trama da obra* A Flecha de Fogo *(...), farão alguma matéria que apresente como fica o cenário com a publicação do romance?*

***2)** Haverá semideuses em* Tormenta20 *(com fichas e regras), como havia Vitória e Elrophin, Deus da Vaidade e suposto filho de Valkaria (como visto nas páginas de* Victory 2*)?*

***3)** Eu acompanhava a HQ* 20Deuses *quando era on-line. Ela parou de ser produzida?*

Atenciosamente e grato por embevecer-me de vossa sabedoria.

Prof. Péricles Cunha, mestre carrasco de RPG há muito tempo... e por tempo demais!

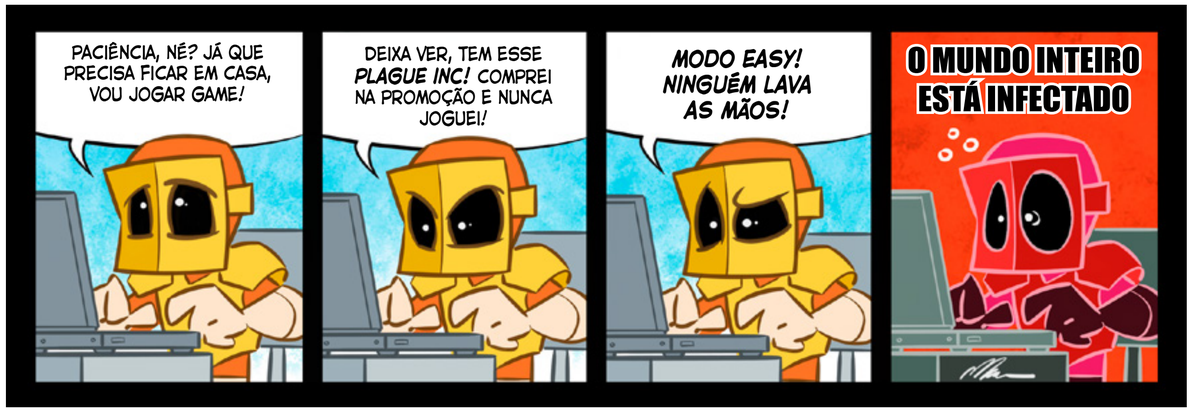
Estimado professor Péricles, é uma honra receber sua mensagem! Mas, cá entre nós, não acho que o Paladino seja injustiçado, ele faz muita besteira, bem que merece umas...

— Paladina, tá falando de mim?

1) Realmente, tivemos que cortar pedaços de sua pergunta para evitar spoilers do romance. Mas várias mudanças que você espera devem ser vistas no próprio livro básico *Tormenta20*.

2) Ainda não há planos para introduzir esses personagens em T20. Vamos ver.

3) *20Deuses* está em hiato, mas deve recomeçar assim que possível.



LENDAS LENDÁRIAS

Dias Metades

Essa aconteceu em uma mesa online. O grupo estava entrando em um castelo que havia sido atacado, para resgatar sobreviventes e etc.

Um jogador encontra um elfo ferido, que agonizava para dizer as últimas palavras.

Aproveitando a brecha, eu falo para o mestre:

— Enquanto o grupo conversa com o elfo, vou lançar uma magia de cura para salvá-lo.

O mestre, não querendo que a gente salvasse o elfo, me manda rolar um teste de Perceção para dizer:

— Cara, você percebe que o elfo está tão ferido, tão ferido, que não tem a parte de baixo do corpo.

Todo mundo começou a rir do absurdo. Agora, toda vez que algum NPC aparece, o grupo rola Percepção para ver se ele tem as duas metades.

Jorge Botelho

Papel de Mestre

A missão tava entregue. Recuperaram o tesouro da vila, salvaram o dia e voltaram para colher os louros. Fim, né? Recebi com honras e festas, afinal, era um grupo de iniciantes em RPG... e fizeram por merecer.

No meio da festa, o guerreiro solta:

— EU FALO PRO REGENTE QUE RECUPEREI A RELÍQUIA SOZINHO!

Ação dita é ação feita. Ele rola Enganação e tira 20. O regente acredita e pede que tragam um pergaminho agora, para que escreva à coroa sobre o quão especial era esse herói.

O mago ao lado:

— TOQUE CHOCANTE!

Do outro lado da mesa, outro guerreiro, também jogador:

— EU DOU UMA MARRETADA NO MEIO DO PEITO DELE.

A clériga:

— SE DESMENTIR, EU TE CURO.

E mais uma vez o dia foi salvo... pelo respeito mútuo e trabalho em equipe!

Paulo Roque

Gnominho Docinho

Durante a criação de personagens, a jogadora declara que sua personagem tem um ajudante gnomo. O mestre pergunta:

— Qual o nome dele?

— Mellon — ela responde.

— Ah, tipo amigo no Senhor dos Anéis? — Pergunta outro jogador.

— Não, o nome completo é Marshmallow, mas minha personagem não sabe falar direito, então chama ele de Mellon.

Jefferson Tadeu Frias

Ninja Tatuado

Nosso ninja estava invisível enquanto investigava uma pista, o que levou-o até um armazém onde um centauro (e futuro membro do grupo) carregava caixotes suspeitos. O ninja segue o centauro e, em lugar pouco movimentado, consegue derrubar as caixas de suas mãos. Imediatamente o centauro se abaixa para pegar as caixas novamente e esbarra em algo invisível: é o ninja, tentando abrir uma das caixas ali mesmo.

O centauro não tem dúvida e desfere dois ataques certeiros com os cascos, desmaiando-o e marcando para sempre sua marca na pele do ninja descuidado.

Ricardo Luís Kruchinski

Alerta Marilith!

Os personagens foram transportados para as Montanhas Uivantes por acidente. A regente vampira nos mandou lutar na arena para entreter o povo.

A primeira luta foi contra um crocodilo gigante (não me pergunte como ele foi parar lá) e acabou bem. Mas, para a segunda luta, o mestre pegou uma miniatura de marilith e todos ficamos desesperados!

— Não, não, é só uma nahga! Não tenho miniatura de nahga...

Eldwyn, Sprite Irritante

BLOODSHOT

Um novo herói está chegando

Bloodshot é um personagem da Valiant, editora norte-americana, criado por Kevin Vanhook, Bob Layton e Don Perlin em 1992. O herói é Raymond Garrison, um ex-militar que foi submetido ao projeto Bloodshot, cujo objetivo era criar soldados aprimorados.

Milhões de microrrobôs chamados de nanites foram injetados em seu organismo, o que lhe rendeu regeneração muito acelerada, além de força, agilidade e resistência aprimorada. *Bloodshot* é **publicado atualmente no Brasil pela Jambô Editora**.

Bloodshot, o filme, conta a origem do personagem, com **Vin Diesel** no papel principal.

Obviamente, temos algumas diferenças do quadrinhos, mas nada que atrapalhe a diversão ou incomode, pois a essência do personagem está lá. Raymond Garrison é um militar que acorda na mesa de um laboratório e descobre que morreu e foi revivido pelo Projeto Espíritos Ascendentes (*Project Rising Spirits*), como uma experiência para melhoria e recuperação de soldados. Ele recebeu nanites na sua corrente sanguínea, que "consertam" qualquer tipo de ferimento, e também aumentam sua força e agilidade.

Inicialmente, tudo parece uma reunião enorme de clichês... mas isso tem um motivo muito bem costurado na trama, mostrado ao expectador de forma inteligente, quando o filme mostra a sua verdadeira intenção. A ação é fantástica e exagerada de forma bem equilibrada (por mais estranho que tal frase possa parecer), afinal, é um personagem que foi aprimorado, mas não se tornou um Superman, nem não fica parecido com aquele outro personagem mutante com o mesmo poder.

Um dos pontos mais positivos do filme é justamente esse: criar um personagem que, por mais que tenha habilidades vistas em outros heróis, tem a sua marca própria. A boa direção, tanto nas cenas de ação quanto nas de formação dos personagens, o roteiro competente e enxuto e todo o cuidado visual entregam um baita filme divertido.

Vin Diesel se adequa perfeitamente ao papel de Ray Garrison, convencendo que o cara pode fazer tudo o que faz na tela e mesmo que o visual geral de Bloodshot não seja exatamente igual ao dos quadrinhos (onde ele é totalmente branco, com um círculo vermelho no peito), a direção de arte da produção não decepciona, fazendo algumas referências e trazendo explicações para os visuais mais extremos. Aliás, para quem sentir falta de alguns poderes mostrados nos quadrinhos, vamos lembrar que aqui se trata de uma história de origem. Pode vir mais por aí.

Se a ideia da Valiant era apresentar primeiro um personagem com força e carisma, como início de um universo próprio e série de filmes podemos dizer que *Bloodshot,* foi um ótimo começo.

Se os próximos heróis tiverem o mesmo cuidado na produção, teremos uma excelente alternativa para filmes de super-heróis.

ROGERIO SALADINO

DIABLERO

Um caçador de demônios sem dinheiro e recursos

Os anjos abandonaram a Terra, mas os demônios ainda estão por aqui, possuindo o corpo dos mortais e fazendo várias atrocidades porque... bom, são demônios.

Para tentar evitar que o nosso mundo se torne um inferno, existem os *diableros*, pessoas que conseguem tirar os demônios das pessoas, combatê-los e até prendê-los em garrafas (e recipientes similares). Como era de se esperar, os diableros cobram por seus trabalhos.

Essa é a premissa básica de *Diablero*, série original da Netflix, que já tem duas temporadas. A série mostra o diablero Elvis Infante e seu grupo estranho de amigos: sua irmã Keta, a amiga Nancy Gama — a melhor recipiente de demônios da cidade — e o padre Ramiro Ventura, que descobre estar envolvido numa conspiração envolvendo uma sociedade secreta dentro da Igreja. A trama começa com um sequestro "simples" e vai se desenvolvendo até chegar ao... fim do mundo!

Pode não ser a série com a premissa mais criativa da televisão, mas é, sem dúvida, uma joia dentro do catálogo do canal de streaming, graças a seu estilo, originalidade e capacidade de misturar assuntos complexos, ação, terror, humor e tradições ancestrais.

Diablero se passa na cidade do México atual, e boa parte do seu charme é mostrar a cultura popular mexicana ancestral e a atual perfeitamente harmonizada com o tema sobrenatural mais contemporâneo. Os diableros têm suas origens em diversas tradições, remetendo a elementos astecas ao mesmo tempo que usam religiões e técnicas modernas, tudo lado a lado.

Além disso, toda a trama, complicações e soluções são muito fáceis para o público brasileiro se relacionar ou entender. O personagem principal, Elvis (interpretado por **Horacia Garcia Rojas**), é um excelente diablero, mas está sempre envolvido em esquemas, problemas, dívidas, trabalhos que não deram lá muito certo, e nem sempre resolve tudo da forma mais... correta ou dentro da lei, fazendo mais e mais esquemas pra poder se safar. É como John Constantine (talvez o personagem picareta da DC mais conhecido), mas *mais* picareta e com menos recursos.

Ainda no elenco está **Christopher von Uckermann**, que fez parte do megassucesso *Rebelde*, no papel do padre Ramiro, mas o destaque mesmo vai pra **Giselle Kuri**, como Nancy, a garota que incorpora demônios, e que é de fato, o personagem mais perigoso do grupo.

Diablero é uma divertida versão do "caçador de monstro sobrenatural" da semana, com um charme todo especial, mostrando uma visão do México e sua cultura, que mesmo que misturada a demônios e bruxas e anjos, é muito mais próxima da nossa cultura do que a maioria das séries americanas e europeias com o mesmo tema.

Com duas temporadas já disponíveis, é uma opção de aventura e ação e terror sobrenatural, com excelentes momentos de humor.

E tequila, que, aparentemente, é essencial para se combater demônios.

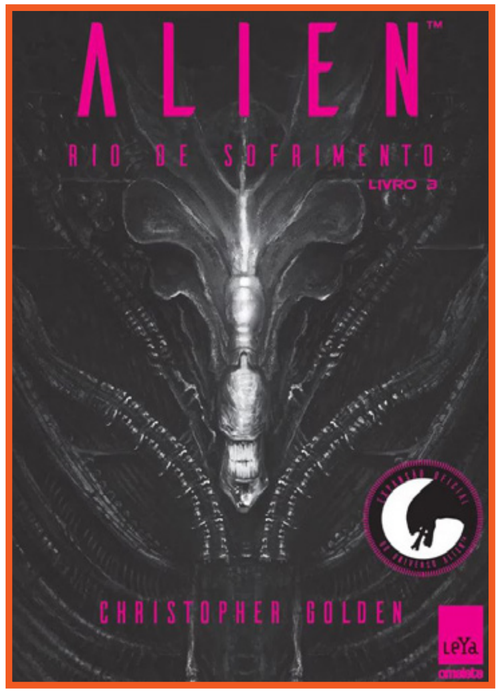
ROGERIO SALADINO

TRILOGIA ALIEN

Você está salvo. Não dos aliens. Dos filmes ruins

Vou presumir que você, como eu, gosta de ficção científica. Ficou impressionado/perturbado com *Alien: O Oitavo Passageiro*.

Apesar da mudança de gênero, com menos terror e mais ação, também gostou de *Aliens: O Resgate*. Achou *Alien*^{3} meio "meh!" mas tudo bem. Daí em diante, foi só ladeira abaixo. Assim, minha busca por xenomorfos me levou a estes livros. Todos acontecem (mais ou menos) entre *Alien* e *Aliens*, os únicos que importam. As referências são constantes: você precisará ter os filmes frescos na memória.



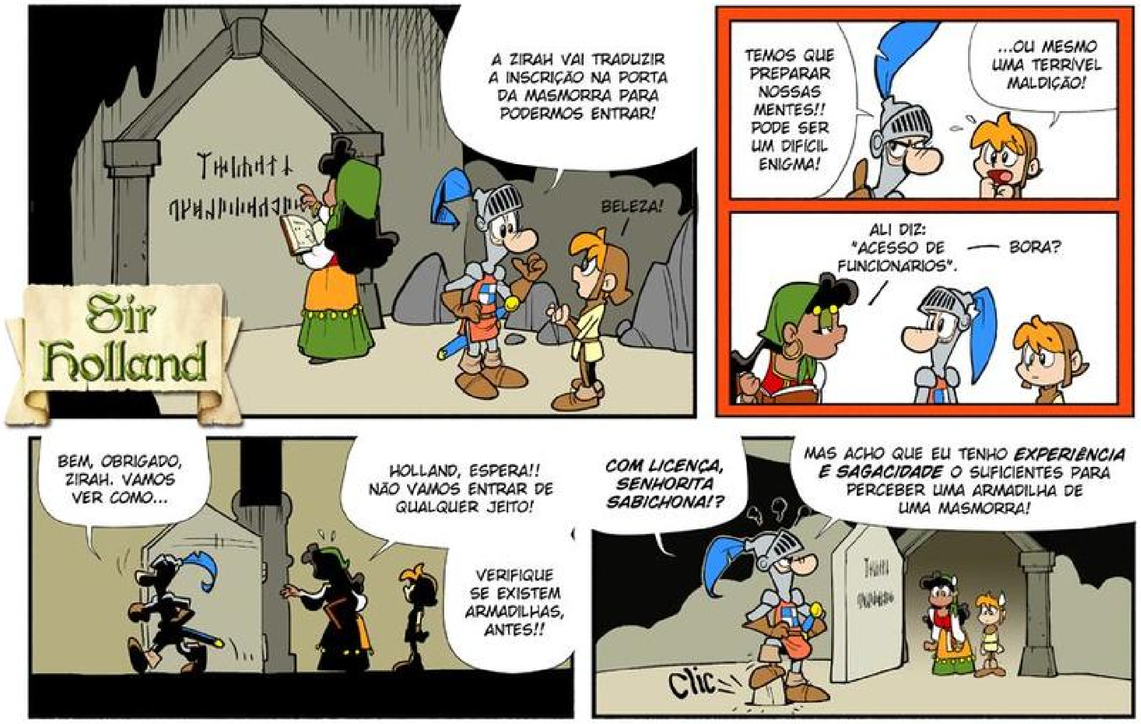
Surgido nas Sombras nos apresenta Chris Hopper, engenheiro habilidoso. Quando criança, olhava para o espaço e sonhava com monstros. Hoje, atua a bordo da nave *Marion*, em uma operação de mineração no inóspito planeta LV178. Após três anos de trabalho, quando sua equipe encontra um ninho de xenomorfos, o terror começa. A única chance de sobrevivência acaba chegando sem aviso do espaço profundo: a tenente Ellen Ripley, ainda hibernando em sua cápsula de fuga, anos após escapar do primeiro monstro na *Nostromo*. Como ela veio parar ali? Como esta história se encaixa na cronologia, uma vez que nada sobre ela é mencionado em *Aliens*? Algumas soluções são engenhosas, outras nem tanto.

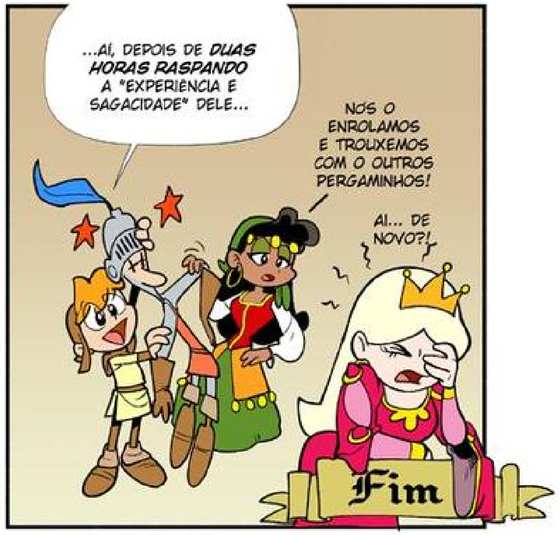
Mar de Angústia ocorre muitos anos após os primeiros filmes, mas (ainda bem) sem mencionar os seguintes. O protagonista Alan Decker, funcionário da Corporação Weyland-Yutani (você se lembra, a "Companhia" que forçou a tripulação da *Nostromo* a encontrar o primeiro alien), acaba forçado a participar de uma expedição a Nova Galveston, um planeta de areia tóxica, ao lado de mercenários. A missão da equipe é capturar um xenomorfo vivo. Decker não entende o que está fazendo ali, até descobrir que é descendente de Ripley. De alguma forma, as criaturas reconhecem a presença da "destruidora" em seu sangue, salivam por vingança — enquanto o próprio Decker também demonstra algum tipo de afinidade psíquica, sendo capaz de detectar os monstros.

Rio de Sofrimento é aquele que considero o melhor e mais forte dos três. Ripley ainda hiberna no espaço quando o planeta LV426 — o mesmo onde a *Nostromo* encontrou o primeiro alien — recebe o nome Aqueronte e começa a ser colonizado para terraformação. Assim como *Titanic*, a história toda é um imenso spoiler, pois revela o que aconteceu pouco antes de *Aliens: O Resgate* (e você sabe bem o que aconteceu). Aqui é onde o autor, sem nenhuma piedade, constrói um elenco muito humano e carismático, cujo destino final você já conhece. A garotinha Newt e sua família são cativantes, muito ricos em personalidade, relacionamentos e sonhos. Fazer você amar personagens já condenados a mortes horríveis deveria ser ilegal.

Em quase mil páginas densas, os autores **Tim Lebbon, James A. Moore** e **Christopher Golden** entregam grandes histórias, com momentos bem aflitivos.

PALADINO

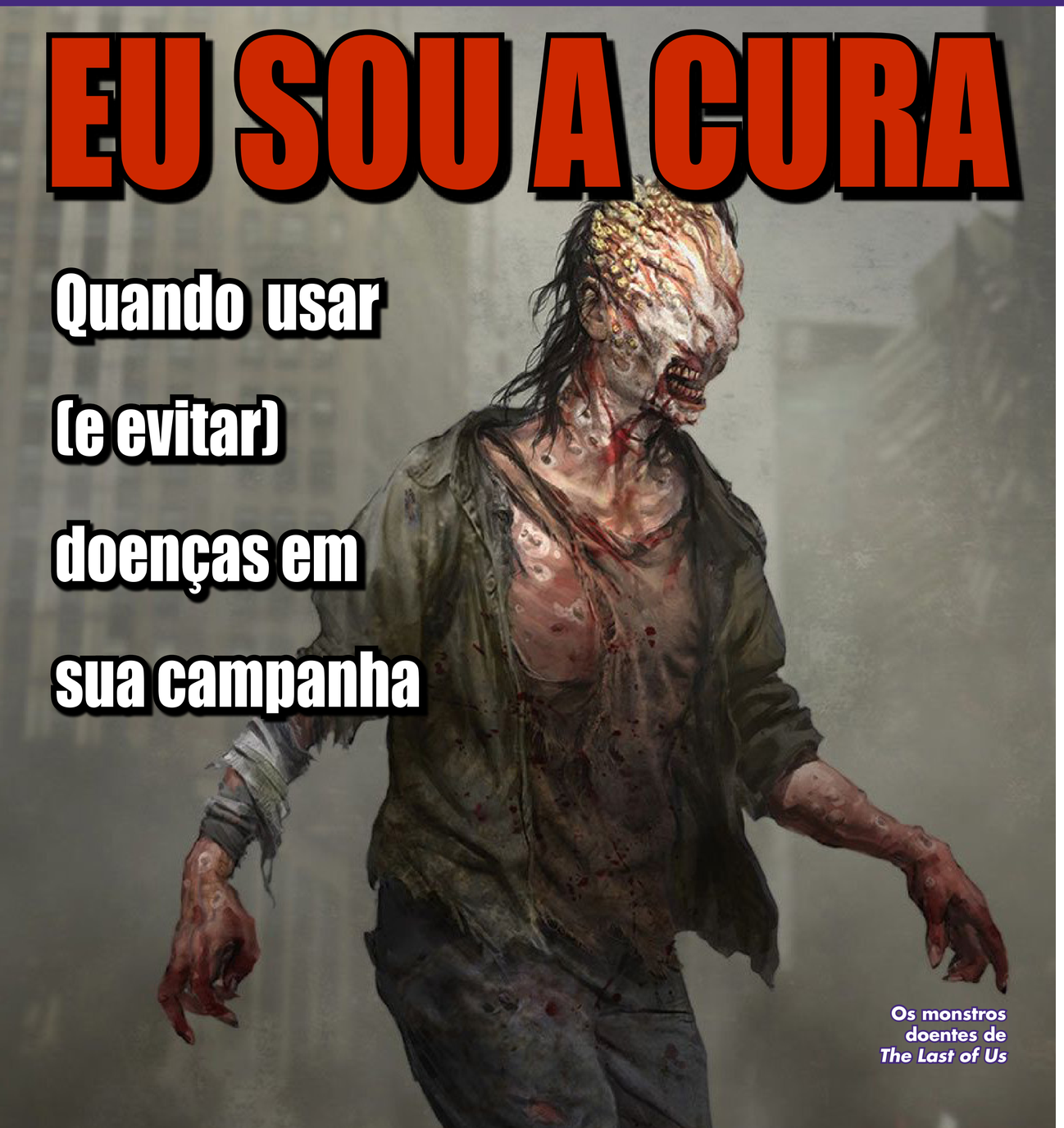




DICAS DE MESTRE

EU SOU A CURA

Quando usar (e evitar) doenças em sua campanha



Os monstros doentes de *The Last of Us*

Este é o mundo conectado, a Era da Informação. Você sabe tudo o que existe para saber sobre o COVID-19. Você sabe que precisa lavar as mãos, não tocar o rosto, cobrir a boca ao tossir, manter distanciamento social. Está cansado de saber. Talvez até esteja saturado, como eu, preferindo fugir do assunto. Distrair-se com coisas diferentes.

A última coisa que você gostaria de ver seria uma coluna sobre o uso de doenças em campanhas de RPG.

Talvez. Ou talvez não. Talvez seu interesse no assunto tenha apenas aumentado. Vejo seguidores RPGistas sugerindo o tema. Vejo o jogo independente *Plague Inc*, famoso simulador de epidemias globais, quebrando recordes de venda na plataforma Steam. E enquanto escrevo isto, entre os dez títulos mais vistos na Netflix, dois são sobre epidemias.

Não quer nem saber? Vá para outras colunas. Volte aqui outro dia, quando for confortável, quanto tudo estiver melhor. Não o culpo.

Assunto delicado

Primeiro, vamos tirar da sala o proverbial elefante. *Queremos* mesmo falar sobre isso? Ainda, *queremos* mesmo usar na mesa de jogo?

Assim como racismo, estupro, fobias e outros temas fortes, doenças exigem cautela, exigem sensibilidade e bom senso. Como mestre, você tem a obrigação de criar um ambiente confortável e divertido para todos. Veja bem, isso é *muito diferente* de narrar uma crônica de terror pessoal cujo objetivo é intencionalmente perturbar, causar desconforto. Neste caso, os jogadores *sabem* o que esperar, estão dispostos a passar por isso. Você NÃO convida o interesse amoroso para ver *Frozen 2* e então — Surpresa! *Fear the Walking Dead!* Vamos, vai ser legal!

Diferente de vampiros, goblins e dragões, doenças *existem* na vida real. Causam medo, dor e sofrimento. Qualquer de nós vai enfrentá-las em momentos variados da vida, com maior ou menor grau de sucesso — eu mesmo tive uma infância miserável com asma e, durante os anos seguintes, variadas dores crônicas que teriam feito outra pessoa querer se matar, como ouvi várias vezes. Estou bem agora, obrigado. Consigo falar no assunto sem me irritar ou entristecer, obrigado. Mas não posso falar por todos os RPGistas. Ninguém pode.

Você vai mestrar para seus amigos. Deve saber, pelo menos minimamente, aquilo que pode deixá-los incomodados. (Não sabe?! Bela bosta de amigo, hein?) Como disse antes, talvez eles estejam absolutamente tranquilos sobre isso, até curiosos ou interessados. Ou talvez prefiram evitar, seja porque existe uma pandemia em andamento, seja porque um parente ou ente querido está doente (ou pior, faleceu por doença). Basta uma olhada nas redes sociais para perceber as mais diversas reações: alguns fazem piadas e memes, acreditam em tentar levantar os espíritos, enquanto outros pedem seriedade e serenidade, e outros estão muito nervosos. Enfim, descubra se o grupo quer lidar com o tema, ou não.

Saiba também a dosagem correta, sem trocadilho. Dizer "você está doente, toma –2 de penalidade" é uma coisa. Outra coisa é descrever tudo em detalhes escabrosos, toda a debilidade e agonia, todos os sintomas, todas as coceiras, pruridos, pústulas, catarro... viu só? Escatologia e sadismo têm hora e lugar. Pode não ser aqui e agora. Provavelmente não é.

O mesmo vale para hospitais. Para a grande maioria das pessoas, são os lugares mais deprimentes na face da Terra. Exceto em casos especiais (digamos, um nascimento), ou quando você é profissional de saúde, não há quem *goste* de visitar um hospital. Que atire a primeira pedra quem não chegou perto de borrar-se todo com as enfermeiras de *Silent Hill*. Você *quer* perturbar seus jogadores? Hospital. Não quer? *Outro* lugar.

Dinheiro, Sexo, Violência

Por que utilizar doenças em RPG, ou em qualquer história? Qual o seu papel?

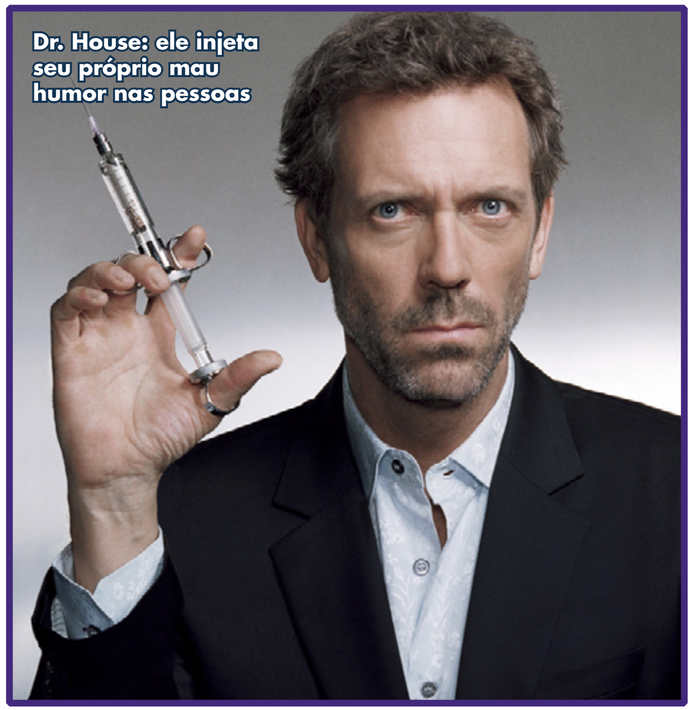
Minhas desculpas se falei sobre isso antes, mas aqui vai outra vez. Existe, em Hollywood, um ditado que diz: todo bom filme precisa de dinheiro, sexo e violência. Ouvi isso de ninguém menos que o próprio **Maurício de Sousa**, durante uma reunião de roteiristas anos atrás. Mas calma lá, você NÃO vai começar a ver corrupção, putaria e tiroteios nas revistinhas da Mônica! São apenas analogias, como o Maurício se apressaria em explicar a seguir.

"Dinheiro" é a **ambição**, o objetivo a ser alcançado. Todo protagonista tem uma meta a atingir, uma missão a cumprir, um sonho a realizar. Seja a derrota de um império do mal, a conquista de um grande amor, o reencontro com um ente querido, a simples sobrevivência durante uma tragédia, ou até dinheiro mesmo! Sem um objetivo, sem algo a realizar, não há nada que faça o herói sair de sua pequena aldeia, nada para tirar Luke de Tatooine. Não há aventura, não há filme.

DICAS DE MESTRE

"Sexo" é a **emoção**, a paixão, o sentimento que impele o protagonista. A simples existência de um objetivo não basta, é preciso um motivo para persegui-lo — ninguém tira a bunda do sofá e vai se aventurar pelo mundo sem motivação alguma. O herói busca algo, mas por quê? Que emoção o impele? Amor pela pessoa a ser salva ou conquistada? Vingança contra uma injustiça sofrida? Curiosidade intensa diante de um enigma? Orgulho da própria habilidade? Gratidão a um mestre?

Por fim, "violência" é o **conflito**, o obstáculo, o antagonismo. Se você tem uma meta, e uma motivação para buscá-la, e não existe nada para atrapalhar... bom, isso seria ótimo na vida real, mas também um filme muito chato. Em uma grande aventura, sempre haverá algo ou alguém no caminho do herói, tentando impedi-lo. Muitas vezes será um vilão ou rival, mas nem sempre. Qualquer tipo de dificuldade se qualifica. Um desastre natural, uma deficiência física a superar, um campo de batalha a atravessar, um mistério a resolver, uma corrida contra o tempo, um preconceito ou ressentimento a vencer.



Dr. House: ele injeta seu próprio mau humor nas pessoas

Eu conheço você! Neste exato momento está pensando em seus filmes favoritos, tentando identificar os três ingredientes. Acredite, eles estão ali: impossível cozinhar uma história interessante sem eles.

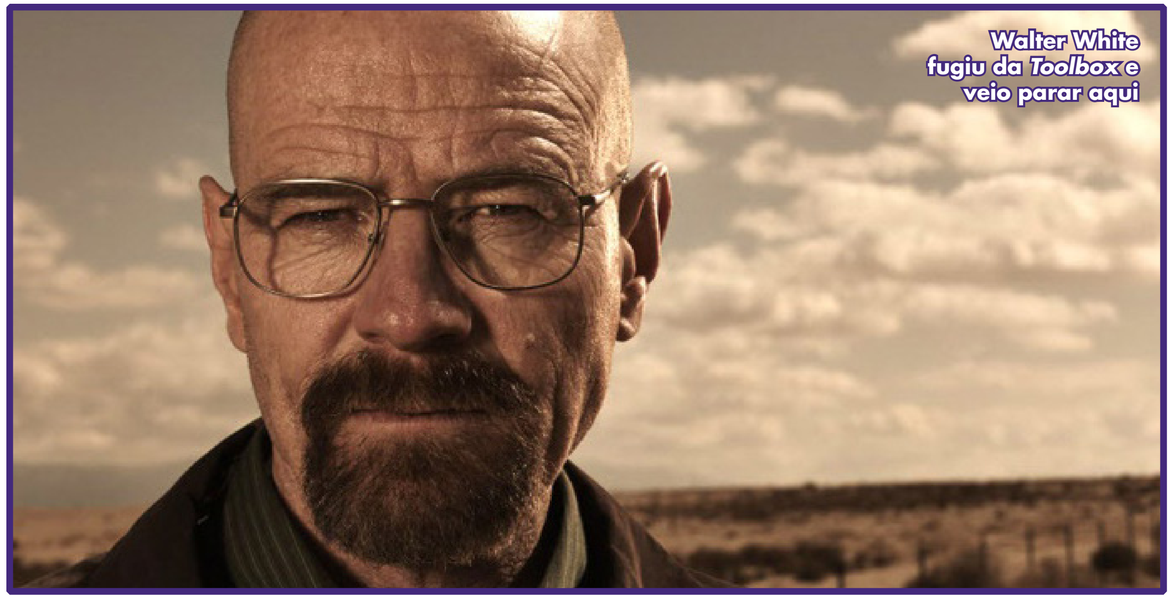
Mas que tudo isso tem a ver com doenças? Em uma aventura, doenças pode ocupar *qualquer* destes três papéis. Conseguir a cura de uma doença grave pode ser a **ambição**, a meta de salvar a própria vida, um ente querido ou a população mundial. Pode ser a causa de uma **emoção**, quando muda os sentimentos e convicções do protagonista (para melhor ou pior). E, quase desnecessário dizer, pode ser o **conflito** — o grande inimigo que precisa ser derrotado.

Muitas grandes histórias utilizam doenças. Em *ER, Grey's Anatomy, Dr.House* e qualquer outro drama médico, curar pacientes é a **ambição**. Buscar uma cura salvadora também é o caso dos romances e filmes *Maze Runner* (spoiler, ops!). Em *Breaking Bad*, a doença é causa de **emoção**: um diagnóstico de câncer motiva Walter White a desistir de uma vida honesta e frustrante como professor para se tornar criminoso. E claro, em *Resident Evil* e tantos outros, zumbis e monstros produzidos por doenças levam a **conflito**. Temos até casos raros de animações sobre doenças, desde a hilária *Osmose Jones* até a série oitentista *Spiral Zone*, grande favorita do **Leonel Caldela** e certa fonte de inspiração para o acessório *Área de Tormenta*.

Doenças de fantasia

O livro básico *Tormenta RPG* contém apenas um pequeno número de doenças — febre do esgoto, enjoo cegante, calafrios diabólicos e outras. Algumas lembram enfermidades da vida real, enquanto outras são sobrenaturais. Todas causam algum dano de habilidade, reduzindo Força, Destreza e outras, algumas vezes em níveis perigosos; isso reflete os mesmos efeitos debilitantes de moléstias verdadeiras. Para um jogo de fantasia, até que estas são doenças bem sóbrias e realistas.

Obviamente, não precisa ser assim. Em mundos mágicos, uma doença não é apenas algo que deixa você na cama com febre. Enfermidades de fantasia podem assumir formas muito mais intensas. Basta lembrar que doenças podem também ser *maldições*, e vice-versa — aliás, como acreditavam as culturas medievais da vida real.



Walter White fugiu da *Toolbox* e veio parar aqui

Licantropia deve ser o exemplo mais dramático. Existe na vida real a *licantropia clínica*, uma condição psicológica que leva o paciente a acreditar ter se transformado em animal. Em muitas lendas e histórias, a transformação em homem-lobo é considerada uma maldição, adquirida em certas condições (por exemplo, ser o sétimo filho de um sétimo filho). Mas em outras, é uma doença, contraída através da mordida de outro lobisomem. Aliás, em D&D e várias histórias de fantasia, a licantropia tem uma cura bastante mundana — uma planta de flores azuis conhecida como acônito. Na verdade, essa é uma informação falsa e perigosa: na vida real, o *Aconitum napellus* é uma das plantas mais venenosas do mundo, bastando ser esfregada em um ferimento para matar. Tornou-se também conhecida como mata-lobos (ou *wolfsbane*, nome que também aparece em RPGs) por ser usada na Alemanha e outros pontos da Europa medieval para matar lobos, que eram considerados pragas (ou lobisomens).

Outra famosa doença/maldição de RPG é a podridão de múmia, ou *mummy rot*. É causada pelo toque de uma múmia, ou por uma magia necromântica que reproduz esse efeito. Como sugere o nome, a doença lentamente apodrece partes do corpo da vítima, ao longo de meses, até sua morte. Existe uma variedade mais virulenta, que mata em poucos minutos, transformando o corpo em uma casca ressequida que então vira pó (sem deixar nada para ser ressuscitado). Há ainda uma versão que ataca os pulmões, enchendo-os de poeira e matando a vítima por asfixia. Todas são doenças sobrenaturais, que não podem ser curadas com remédios mundanos, apenas com magias.

Em muitas histórias, especialmente as modernas, a transformação em zumbi também é causada por doença. Pode ser transmitida pela mordida ou garras de um zumbi, ou por meios mais insuspeitos, através da comida, água ou ar — o excelente game *The Last of Us* oferece uma infestação zumbi muito inteligente e criativa, transmissível pelo ar, causada por um fungo que *existe* na vida real (mas afeta apenas formigas). Em cenários de apocalipse zumbi como este, encontrar uma cura ou vacina costuma ser o objetivo final da campanha. Em mundos de fantasia, no entanto, zumbis não são resultado de doença — eles surgem a partir de cadáveres animados por magia necromântica e outros efeitos profanos. O antigo cenário **Midnight** trazia uma ideia muito interessante: como o contato planar com o além-vida havia sido rompido, *qualquer* pessoa falecida acabava virando zumbi, às vezes *sem perceber!*

Vampiros? Também parece haver histórias em que o vampirismo é adquirido por contágio, em vez da mordida de

outro vampiro. Nesse caso, a vítima desenvolve apenas os traços negativos da criatura (sensibilidade à luz, sede de sangue, pele pálida...), sem ganhar quaisquer poderes mágicos. Estes surgiriam apenas com o tempo (supondo que a vítima sobreviva nessas condições) ou algum ritual diabólico.

Ainda, existe uma enfermidade fantástica no Reinado de Arton. Uma de suas nações, Lomatubar, é praticamente um tipo de "reino em quarentena" onde todos temem entrar. Uma doença mágica chamada Praga Coral, criada por magos e destinada a exterminar os orcs da região, acabou fugindo ao controle. Passaria a afetar tanto seres humanos quanto outras raças, animais e monstros. Pior, causaria não apenas o surgimento de crostas rígidas pelo corpo, mas também a transformação em monstros insanos — ou feiticeiros ainda mais insanos.

Mau exemplo

Segue um exemplo de como *não* utilizar doenças em suas aventuras. Infelizmente, um exemplo meu.

Aconteceu quando eu e meus amigos conhecemos *Dungeons & Dragons* (uma antiga versão de Portugal) e começamos a jogar. Era minha primeira vez como mestre, não tinha ainda uma noção exata de como o jogo funcionava — não era fluente em inglês, nem havia uma *Dragão Brasil* para ensinar. Então, apenas utilizava as regras e aventuras como apareciam nos (poucos) livros em português. Acreditava ser o "jeito certo" de jogar, tal como muitos mestres fazem no começo.

O grupo explorava a masmorra, eu rolava encontros aleatórios em tabelas. Eis que surgiram diante deles algumas centopeias gigantes. Eis aqui sua descrição completa, como aparece no arqueológico *Manual do Mestre de Jogo:*

"Uma centopeia gigante é um insecto com cerca de 30cm de comprimento e muitas patas. Preferem geralmente locais escuros e úmidos. Sua picada não causa danos, mas a vítima tem que fazer um Lançamento de Protecção vs. Veneno ou ficar violentamente doente por 10 dias. As personagens que falharem em seu Lançamento de Protecção só se conseguem mover a ½ de sua velocidade normal, e não podem tomar nenhuma acção física."

(Ok, centopeias não são insetos, e muito menos "insectos", mas você entendeu.)

Aconteceu que um dos personagens acabou picado e ficou doente. Como você reparou, o texto descritivo não diz nada a respeito de nenhuma cura. Os personagens, limitados até 3° nível, também não tinham meios para curar essa enfermidade — o clérigo tinha apenas oito magias em sua lista, e nenhuma delas era *curar venenos*. Não havia a perícia Cura (nem perícia alguma). Não havia nenhum antídoto na lista de equipamentos. Não havia sequer uma rolagem para reduzir a duração da doença: não eram 1d10 dias, eram DEZ DIAS.

Como resultado, esse jogador passou uma ou duas sessões inteiras no controle de um personagem "violentamente doente". Não podia fazer nenhuma "acção", não podia fazer absolutamente nada, exceto atrasar e atrapalhar o grupo. Agora, olhando em retrospecto, é uma surpresa que ele não tenha desistido de jogar!

Ele e os outros reclamaram, com toda a razão. Mas estava nas regras, eu não podia fazer nada — pelo menos, não sabia que podia. As regras oficiais falharam, o que acontecia com muita frequência em antigas versões de D&D. Aquela pode ser sido minha primeira pista de que, em RPG, coisas às vezes precisam ser mudadas.

Usar uma doença para causar alguma penalização ao personagem (e desconforto ao jogador) está ok. "Nerfar" temporariamente um personagem apelão com um resfriado planar está ok. Mas a situação que descrevi é uma das *piores* utilizações possíveis de uma doença em jogo, serviu apenas para impedir o jogador de se divertir. Embora não soubesse, era minha obrigação mudar as regras e evitar esse desastre. Encurtar o tempo de cura. Pedir um novo teste. Colocar um frasco de antídoto em meio ao próximo tesouro. Qualquer coisa.

• • • • • • • • • • •

Demorei um pouco para lembrar que já usei este mesmo título, *Eu Sou a Cura*, em uma aventura de ficção científica anos atrás. Foi publicada na *Dragão Brasil* 25 e voltaria mais tarde, como *Tesouros Ancestrais*, na DB 104. Era sediada no cenário de *Invasão*, meu antigo RPG de conspiração extraterrestre estilo *Arquivos-X*.

Sim, tinha a intenção de ser perturbador. Tinha a intenção de retratar metalianos, meus aliens de sempre, como monstros de terror. Não me lembro se cheguei a fazer alguma advertência, não acredito que tive essa sensibilidade na época. Enfim, se você encontrar esse material, fique avisado.

PALADINO

ROMANCE DE RPG É NA JAMBÔ

Se você quer se divertir com uma história fantástica, ou se busca novas inspirações para a sua mesa de RPG, a Jambô tem o que você precisa. Iniciada em 2006, a linha de Tormenta está cheia de novidades e, desde 2017, somos a editora oficial dos romances de Dungeons & Dragons no Brasil. Escolha seu livro e boa aventura! -- www.jamboeditora.com.br

DUNGEONS & DRAGONS® TORMENTA JAMBÔ

ADAPTAÇÃO

AVES DE RAPINA

Porque nem só de Batman vive Gotham! Para *3D&T* e *Mutantes & Malfeitores*!

ADAPTAÇÃO

Loucura, tecnologia, investigação e artes marciais. Esses são os principais componentes das histórias do Batman, gerando uma grande variedade de personagens que interagem com esses temas em escalas diferentes. Só uma equipe, porém, se concentra num elemento raro nas histórias do Homem Morcego: a comédia!

Aves de Rapina é uma equipe de super-heróis dos quadrinhos, criada por **Jordan B. Gorfinkel** e **Chuck Dixon** em 1996. Apesar do título, demorou mais de 80 edições para que assumissem o nome Aves de Rapina dentro da história. As muitas formações incluem várias heroínas (e até vilãs!), com o único membro homem sendo Rapina. A formação mais marcante surgiu sob a batuta de **Gail Simone** e serviu de inspiração para o filme: Oráculo/Batgirl, Canário Negro, Caçadora e muitas convidadas. Foi também nessa época que o humor sarcástico se tornou uma marca registrada do quadrinho, chegando ao ponto de ser considerado o elemento definidor quando se trata de adaptações.

Comédia de ação

Talvez você tenha saído do cinema estranhando os efeitos mais coloridos e o clima de certa forma mais leve de *Aves de Rapina*. Afinal, por mais que Batman e personagens relacionados a ele sejam frequentemente relacionados à seriedade e ao realismo (esquecendo convenientemente que se trata de um bilionário de pijama socando pessoas), *Aves de Rapina* é um ponto fora da curva. Desde que Gail Simone passou pelo roteiro dos quadrinhos, os diálogos lidam diretamente com o ridículo inerente a pessoas se fantasiarem para combater o crime, sem deixar de tratar com seriedade o perigo iminente.

Se isso pareceu familiar, talvez você esteja pensando nos comentários da sua própria mesa de RPG. A dinâmica de comédia de ação do filme e dos quadrinhos se encaixa como uma luva nas tendências mais comuns de mesas despreocupadas, com salgadinhos e refrigerante. A Caçadora pode dizer que luta com a barriga de fora por fazer quinhentas abdominais por dia num momento e logo depois derrotar um grupo de capangas numa cena de violência brutal. Os personagens jogadores podem tirar sarro da forma como o Chapeleiro Louco se veste, apenas para encontrar vítimas dele em seguida.

Achar esse equilíbrio é fundamental para fazer com que a história funcione. Quando os elementos se alinham e o grupo se entende, você pode ter uma dinâmica muito divertida, no estilo *Guardiões da Galáxia*. Caso contrário, pode parecer um seriado de baixo orçamento cancelado na primeira temporada. Converse com seu grupo!

Gotham City

Embora Gotham City seja a base da equipe nos quadrinhos, frequentemente as Aves de Rapina viajam para locais diferentes do mundo. O filme, porém, se desenrola inteiro na cidade natal de Bruce Wayne. Um elemento tão icônico quanto esse não pode ser deixado de lado: se você tem uma oportunidade de jogar em Gotham, você deve jogar lá!

Gotham City é uma metrópole assolada por crime e corrupção, situada na costa leste americana. Fundada por pioneiros holandeses sob o nome Nieuw Rotterdam em 1609, o caminho de Gotham até o presente é tão curioso e sombrio quanto o de seu habitante mais famoso. A cidade já resistiu a guerras de gangues, terremotos, supervilões, surtos de ebola (sim, no plural) e até ao ataque de um deus morcego.

O período de expansão ferroviária americana foi crucial para o desenvolvimento de Gotham. Em 1900 a cidade se tornou o centro comercial mais importante da América do Norte, estando atrás apenas de Londres num contexto mundial. Porém, quando os trens começaram a perder espaço para automóveis, Gotham sofreu. Em 1920, Nova Iorque a superou. Pouco depois, foi a vez de Metrópolis. Esse declínio coincide com a ascensão do crime organizado, se estabelecendo como o verdadeiro poder em Gotham City por volta de 1930. Para enfrentar esses perigos surgem os primeiros vigilantes mascarados da cidade: o Lanterna Verde e a Canário Negro originais. Gotham nunca mais retornou à sua glória passada, sempre servindo como a "metrópole ruim", um exemplo de como uma grande cidade pode ser perigosa e sombria.

O povo de Gotham é resiliente. Cerca de dez milhões de pessoas convivem diariamente com uma força policial corrupta, céus poluídos, arquitetura opressora e um rodízio de psicopatas cometendo crimes violentos e excêntricos. Pode ser surpreendente que tantas pessoas continuem morando em Gotham City nessa situação, mas cariocas e paulistanos também não têm o costume de sair da capital.

A família Wayne

O primeiro Wayne de nota na história de Gotham era um comerciante chamado Darius. No Séc. XIX, durante a Guerra de Independência Americana, a cidade ficou paralisada. Havia uma quantidade equivalente de separatistas e de lealistas. Gotham ficou sob controle dos ingleses durante a maior parte da guerra, uma forma estratégica de separar a Nova Inglaterra das demais colônias.

Uma unidade do exército separatista precisou realizar uma tentativa de ataque para obter suprimentos, mas espiões descobriram o plano e montaram uma emboscada. Darius alertou os separatistas de que os lealistas sabiam de tudo tocando os sinos de uma igreja.

O comerciante teria morrido, enforcado por traição, se mais forças dos separatistas não tivessem tomado a cidade logo depois. Como recompensa por seus serviços, Darius recebeu uma extensão de terra onde construiu, mais tarde, a Mansão Wayne.

Desde então os Wayne se tornaram uma das famílias mais tradicionais e importantes na cidade. O nome Wayne carrega muito prestígio e suas empresas são fundamentais para a saúde econômica de Gotham. Ao longo dos anos, muitos membros da família se dedicaram à filantropia e patrocinaram projetos sociais tentando frear a decadência econômica e moral da cidade. Um decidiu se vestir de morcego.

Jogando sem o Batman

Gotham City é um cenário interessante repleto de relatividade moral e oportunidades para aventuras. A cidade também é lar de um vigilante tão absurdamente competente que atua lado a lado com deuses modernos e é considerado um igual por eles. Como lidar com a presença de Batman numa aventura sem que ela se torne uma história sobre ele?

Os próprios quadrinhos de *Aves de Rapina* são uma boa resposta para essa situação. Enquanto Batman é reativo, geralmente evitando que os planos dos vilões se concretizem enquanto eles já estão se desenrolando, o foco da equipe de Canário Negro é a prevenção. Graças aos contatos e habilidades de Barbara Gordon, as Aves conseguem saber dos planos dos vilões em estágios muito iniciais ou até mesmo prevê-los antes que ocorram. Como Batman já está cuidando do que está em andamento, as Aves podem abordar essas situações facilmente.

Uma estratégia que pode funcionar melhor para aventuras de RPG é a usada nos quadrinhos *Gotham City Contra o Crime*. Essa série excelente segue os policiais de Gotham, que interagem muito pouco com Batman. O Homem-Morcego é um assunto recorrente de conversa e sua influência é constante, mas raramente aparece pessoalmente. De certa forma, o Cavaleiro das Trevas é mais uma ferramenta da trama do que um personagem aqui. Junte isso à aversão que ele costuma ter quanto a outros heróis atuando em Gotham e você tem vários elementos de tensão interessantes. Será que Batman vai aparecer? Será que ele vai aprovar as ações do personagem? Como eles se sentem a respeito disso?

Evite usar Batman em cena, mas não tenha medo de confirmar sua qualidade quase mítica dentro da cidade. Esse desenvolvimento tornará muito especial o momento quando os personagens dos jogadores finalmente ficarem cara-a-cara com o Homem-Morcego.

As aves de rapina

Uma campanha de Aves de Rapina pode colocar os personagens dos jogadores nos papéis das agentes normalmente utilizadas por Barbara e Dinah… ou outras completamente diferentes. Personagens jogadores devem ser feitos com 12 pontos em *3D&T* e NP 8 em *Mutantes & Malfeitores*.

Caso os jogadores optem por criar seus próprios personagens, lembre-se de aproveitar o material disponível, não apenas sobre as Aves de Rapina como também sobre Gotham City e a família Batman como um todo. Que tal uma agente que seja um membro renegado da Corte das Corujas? Isso até já aconteceu nos quadrinhos!

De uma forma ou de outra, os dois principais elementos que caracterizam *Aves de Rapina* são Gotham como cenário e o tipo de humor utilizado. Mantendo isso, você pode substituir todo o resto e ainda terminar com aventuras que parecem saídas dos roteiros de Gail Simone.

Batgirl

Barbara Gordon é filha do comissário de polícia James Gordon. Sua mãe abandonou a família quando Barbara ainda era adolescente, na época que Batman estava em começo de carreira. Solitária, a filha do comissário se inspirou no Cavaleiro das Trevas e assumiu a identidade de Batgirl para combater o crime. Após cooperar com Batman e Robin por cerca de um ano, Barbara se aposentou e deixou a vida de vigilante para trás.

Quando o Coringa decidiu provar que qualquer pessoa podia se tornar igual a ele bastando um dia ruim, seu alvo foi o comissário Gordon. Para atingi-lo, ele atacou sua filha, disparando um tiro que atingiu sua coluna. O dano foi tão severo que Barbara ficou paraplégica.

A tragédia serviu como combustível para que a menina se voltasse ao vigilantismo. Apesar da mobilidade comprometida, ela se concentrou em desenvolver ainda mais seus talentos: o vasto intelecto, treinamento como bibliotecária e facilidade com tecnologia. Como Oráculo, Barbara se tornou muito mais importante para a comunidade de super-heróis do que jamais havia sido como Batgirl. Ela podia dar suporte na forma de informação e recursos para que outros heróis enfrentassem vilões e perigos ao redor do mundo. Com o tempo, criou uma equipe de heroínas que a ajudavam em seus planos.

Anos depois, Barbara foi curada do dano causado pelo Coringa após uma cirurgia na África do Sul. Ela voltou ao seu papel como Batgirl, continuando no comando da sua equipe. A perda de grande parte de seus recursos após o ataque de um vilão a fez adotar uma abordagem mais local por algum tempo, mas não há como manter Barbara Gordon e as Aves de Rapina distantes por muito tempo.

Barbara é treinada em várias artes marciais, incluindo a esgrima filipina, essencial para sua autodefesa enquanto estava na cadeira de rodas. Apesar de estar em excelente forma física e ser uma exímia ginasta, a verdadeira arma da Batgirl é sua mente. É uma das melhores hackers do mundo e tem contatos de ambos os lados da lei espalhados por todo o planeta. Entre os equipamentos que usa no combate ao crime estão os sensores em sua máscara, uma arma disparadora de arpéus e os tradicionais batarangues, mas seu cinto de utilidades contém toda sorte de equipamento.

Sim, é isso mesmo. Batgirl é a líder da equipe mas não está no filme.

3D&T — 31N

F2, H5, R2, A3, PdF2; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Adaptador, Boa Fama, Contatos, Genialidade, Invisibilidade, Memória Expandida, Movimento Especial (balançar-se, escalar, queda lenta), Perito (Computação), Plano Genial, Sentidos Especiais (infravisão, rádio, senso de perigo), Técnica de Luta (Aparar, Ataque Debilitante, Ataque Oportuno, Avanço Súbito, Desarmar, Desvio Acrobático).

Perícias: Investigação, Máquinas.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Segredo (identidade secreta).

Mutantes & Malfeitores — PL 9

Habilidades: For 3, Vig 3, Agi 4, Des 4, Lut 9, Int 6, Pro 6, Pre 3.

Poderes:

• **Traje de Batgirl** (6 pontos)
Proteção 3, Sentidos 3 (infravisão, rádio, rastrear).

• **Cinto de Utilidades** (16 pontos)
Bombas de luz: Pasmar em Explosão 3 (Visual e Auditivo) (12 pontos), Efeitos Alternativos: bombas de fumaça (Ataque de Cobertura em Nuvem 4: visual); bombas de gás sonífero (Aflição À Distância em Nuvem 4: resistido por Fortitude; Tonto, Atordoado, Adormecido), batarangues (Dano À Distância baseado em Força 1, À Distância), arma de arpéu (Movimento 1: Balançar-se).

Vantagens: Ataque Preciso, Armação, Bem Informada, Bem Relacionada, Contatos, Equipamento 6 (motocicleta e computadores), Defesa Aprimorada, Esconder-se à Plena Vista, Faz Tudo, Finta Ágil, Iniciativa Aprimorada 2, Liderança, Maestria em Arremesso 2, Memória Eidética, Rastrear, Rolamento Defensivo 3, Sorte de Principiante, Saque Rápido.

Perícias: Acrobacia +12 (8), Atletismo +12 (8), Combate à Distância (batarangue) + 12 (3), Combate Corpo-a-Corpo (desarmado) +15 (6), Enganação +8 (5), Especialidade: biblioteconomia +10 (4), Especialidade: hacking +19 (13), Furtividade +12 (8), Intimidação +6 (3), Intuição +12 (6), Investigação +12 (6), Percepção +12 (6), Persuasão +10 (7), Prestidigitação +7 (3), Tecnologia +12 (6), Tratamento +7 (1), Veículos +12 (8).

Ataques: Iniciativa +12, corpo-a-corpo desarmado +15, dano 3; à distância batarangue +12, dano 6.

Defesas: Resistência +9, Esquiva +9, Fortitude +6, Aparar +9, Vontade +12.

Pontuação: Habilidades 76 + Poderes 22 + Vantagens 25 + Perícias 52 + Defesas 11 = 186.

Caçadora

Helena Bertinelli nasceu numa família de mafiosos de Gotham. Quando ela ainda era criança, seus pais foram mortos por um rival. A jovem Helena foi levada para fora do país e treinada por assassinos, mantendo a vingança em mente como seu objetivo condutor.

De volta a Gotham City, a filha dos Bertinelli percebeu como o Homem-Morcego usava medo como arma na sua cruzada contra o crime. Inspirada nis-

Bárbara Gordon: inteligente e pronta pra quebrar a cara de malandro

ADAPTAÇÃO

Canário Negro: se não fosse heroína, seria cantora de metal melódico

so, estabeleceu sua identidade como a Caçadora. Cheia de raiva e sem o mesmo código de conduta do Cavaleiro das Trevas, a Caçadora não hesita em matar quando acha necessário. Isso a leva a entrar em conflito com Batman com certa frequência. Durante curtos períodos, Helena chegou a assumir a identidade de Batgirl e, como Caçadora, se juntar à Liga da Justiça. Ela não se adequou a nenhum desses papéis, mas é uma integrante recorrente das Aves de Rapina apesar das discussões constantes com quase todas as demais integrantes.

Embora seja altamente treinada em artes marciais e pontaria, Caçadora não é uma combatente tão habilidosa quanto Canário Negro ou Batgirl. Ela compensa essa desvantagem de treinamento com vontade e determinação dignas de protagonista de desenho japonês. Você pode até derrubar Helena Bertinelli, mas ela provavelmente vai se levantar. No filme, porém, Caçadora é a mais treinada e mais competente entre as personagens. Caso queira a versão interpretada por **Mary Elizabeth Winstead**, aumente sua Habilidade para 5 e lhe dê mais 2 Técnicas de Luta (em *3D&T*) ou aumente seu Lutar para 9 e lhe dê mais duas vantagens de combate (em M&M).

3D&T — 21N

F3 (esmagamento), H4, R4, A1, PdF3 (perfuração); 20PVs, 20 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (PdF), Energia Extra 2, Instrutor, Técnica de Luta (Ataque Violento, Recuperar Fôlego), Tiro Carregável.

Perícias: Investigação.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Segredo (identidade secreta).

Mutantes & Malfeitores — PL 9

Habilidades: For 4, Vig 6, Agi 4, Des 4, Lut 8, Int 3, Pro 4, Pre 4.

Vantagens: Arma Improvisada, Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Ataque Preciso 2, Combate Corpo-a-Corpo 4, Crítico Aprimorado (besta), Equipamento 4 (motocicleta, besta, faca, bastão), Mira Aprimorada, Rolamento Defensivo 4, Saque Rápido.

Perícias: Acrobacia +14 (10), Atletismo +12 (8), Combate à Distância (besta) + 15 (7), Enganação +8 (5), Especialidade: ensino +10 (6), Furtividade +14 (10), Intimidação +12 (8), Intuição +9 (5), Investigação +10 (7), Percepção +10 (6), Persuasão +8 (4), Prestidigitação +10 (6), Veículos +12 (8).

Ataques: Iniciativa +4, corpo-a-corpo desarmado +12, dano 4; corpo-a-corpo faca +12, dano 5, crítico 19-20; corpo-a-corpo bastão +12, dano 5, alcance 1; à distância besta +15, dano 3, crítico 18-20.

Defesas: Resistência +10, Esquiva +8, Fortitude +9, Aparar +8, Vontade +9.

Pontuação: Habilidades 66 + Vantagens 21 + Perícias 45 + Defesas 12 = 144.

Canário Negro

Dinah Drake Lance queria ser uma policial como o pai, mas as convenções sociais da época a forçaram a viver como florista. Após a morte súbita de seu pai, sua decepção com a polícia se transformou em vigilantismo quando assumiu a identidade de Canário Negro.

Anos mais tarde, Dinah teve uma filha com o mesmo nome. Dinah Laurel Lance, porém, já sabia desde cedo que seguiria o legado da mãe e combateria o crime como uma vigilante. O treinamento desde cedo aproximou Dinah da Liga da Justiça e (especialmente) do Arqueiro Verde. Uma das heroínas mais competentes de sua geração, Dinah chegou a liderar a Liga. Porém, se encontrou de verdade como a principal parceira de Barbara Gordon e líder de campo das Aves de Rapina.

Dinah é uma das maiores artistas marciais do mundo, sendo páreo para o próprio Batman em combate corpo a corpo. Porém, seu meta-gene lhe concede uma habilidade adicional: o grito do canário. A voz de Dinah pode causar dano até mesmo a seres praticamente invulneráveis, como o Superman ou Adão Negro.

No filme, a mãe de Dinah também foi uma vigilante, mas ela demorou mais para seguir seus passos. Essa versão também não é o mesmo prodígio de artes marciais dos quadrinhos e pode usar o grito do canário com muito menos frequência. Caso queira usar a versão cinematográfica na sua mesa, reduza sua Habilidade para 4, deixe apenas duas Técnicas de Luta e retire Pontos de Magia Extras (em *3D&T*) ou reduza seu Lutar para 8, deixe apenas duas vantagens de combate e considere todas as graduações do grito do canário Cansativas (em M&M).

3D&T — 36N

F2 (esmagamento), H6, R3, A3, PdF2 (sônico); 15 PVs, 25 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (PdF; Área, Dano Gigante), Boa Fama, Motivador, Pontos de Magia Extras, Técnica de Luta (Aparar, Ataque Debilitante, Ataque Demolidor, Ataque Oportuno, Ataque Rápido, Ataque Surpreendente, Avanço Súbito, Bloqueio, Combo, Derrubar, Desarmar, Desvio Acrobático, Finta, Investida, Pés Leves, Torção, Travar Golpe, Um Contra Todos).

Perícias: Esportes, Investigação.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis.

Mutantes & Malfeitores — PL 11

Habilidades: For 3, Vig 3, Agi 5, Des 5, Lut 11, Int 2, Pro 3, Pre 3.

Poderes:

- **Grito do Canário (30 pontos)**
  Dano 11 (Área: Cone, Penetrante, Cansativo 4). Efeitos Alternativos: Aflição 11 (Perda de audição; Área: Cone).

Vantagens: Armação, Ataque Acurado, Ataque Defensivo, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Ataque Preciso (corpo-a-corpo, camuflagem), Defesa Aprimorada, Derrubar Aprimorado, Equipamento 3 (motocicleta), Evasão, Iniciativa Aprimorada, Prender Arma, Rolamento Defensivo 4.

Perícias: Acrobacia +14 (10), Atletismo +12 (8), Combate à Distância (besta) + 15 (7), Enganação +8 (5), Especialidade: ensino +10 (6), Furtividade +14 (10), Intimidação +12 (8), Intuição +9 (5), Investigação +10 (7), Percepção +10 (6), Persuasão +8 (4), Prestidigitação +10 (6), Veículos +12 (8).

Ataques: Iniciativa +4, corpo-a-corpo desarmado +12, dano 4; corpo-a-corpo faca +12, dano 5, crítico 19-20; corpo-a-corpo bastão +12, dano 5, alcance 1; à distância besta +15, dano 3, crítico 18-20.

Defesas: Resistência +7, Esquiva +5, Fortitude +3, Aparar +11, Vontade +3.

Pontuação: Habilidades 70 + Poderes 30 + Vantagens 18 + Perícias 45 + Defesas 12 = 144.

Harley Quinn

Que jornada fez Harleen Quinzel! De coadjuvante da série animada do Batman para personagem recorrente dos quadrinhos da DC para protagonista de Hollywood em pouco mais de vinte anos desde sua criação.

Em todas as versões, as origens de Harley são similares. Teve uma infância difícil, chegou à faculdade com uma bolsa de ginástica olímpica, se formou em psicologia e foi trabalhar no Asilo Arkham. Lá, se apaixonou pelo Coringa e viveu um relacionamento abusivo com o Palhaço do Crime, assumindo a identidade de Harley Queen.

Em termos de equipes, Harley é mais fortemente identificada com o Esquadrão Suicida. Porém, já realizou missões com as Aves de Rapina e foi considerada membro da equipe, muito embora poucas sejam as que confiam nela. Ela também costuma trabalhar com Hera Venenosa; inclusive, graças a um soro administrado pela parceira, Harley é imune a venenos e toxinas.

Harley é uma ginasta de nível olímpico. Ela usa um arsenal de armas coloridas e barulhentas para surpreender seus oponentes.

No filme, **Margot Robbie** encarna Harleen Quinzel numa versão bastante parecida com a dos quadrinhos. A principal diferença é sua habilidade como psiquiatra: enquanto a Harley dos desenhos e dos quadrinhos era no máximo uma profissional mediana, no filme ela é um prodígio, tendo até mesmo concluído um doutorado antes de conhecer o Coringa. Se quiser essa versão na sua mesa, acrescente Perito: psicologia (*3D&T*) ou aumente Int para 7 e Especialidade (psicologia) para +17 (M&M).

Algumas versões de Harley possuem um fator de cura. Caso prefira essa versão, acrescente a vantagem Regeneração (*3D&T*) ou o poder Regeneração 20 (M&M).

3D&T — 22N

F3, H4, R2, A2, PdF3; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (Força e PdF), Energia Extra 2.

Perícias: Esportes, Manipulação.

Desvantagens: Insano, Má Fama.

Mutantes & Malfeitores — PL 10

Habilidades: For 2, Vig 3, Agi 6, Des 6, Lut 8, Int 3, Pro 2, Pre 4.

Poderes: Imunidade 1 (veneno).

Vantagens: Arma Improvisada, Bem Informado, Bem Relacionado, Benefício 1 (reputação), De Pé, Equipamento 4 (armas imprevisíveis), Finta Ágil, Rolamento Defensivo 9.

Perícias: Acrobacia +20 (14), Atletismo +10 (8), Enganação +16 (12), Especialidade: psicologia +10 (7), Intimidação +10 (7), Percepção +8 (6), Prestidigitação +10 (4), Veículos +10 (4).

Ataques: Iniciativa +10, corpo-a-corpo desarmado +12, dano 2; corpo-a-corpo taco de beisebol +12, dano 4; à distância pistola pesada +12, dano 4.

Defesas: Resistência +12, Esquiva +12, Fortitude +8, Aparar +8, Vontade +8.

Pontuação: Habilidades 68 + Poderes 1 + Vantagens 31+ Perícias 31 + Defesas 16 = 147.

Hera Venenosa

A genial botânica Pamela Isley teria uma carreira brilhante à sua frente em praticamente qualquer lugar do mundo. Infelizmente, ela não só nasceu em Gotham City como apresentou uma rara doença de pele que a impedia de sair de casa.

Enclausurada num lar abusivo, desde cedo se interessou por plantas e em formas de usá-las para manipular pessoas. Inicialmente isso tomava a forma de feromônios em pílulas, mas um acidente durante experimentos ativou seu meta-gene e lhe deu a capacidade de controlar plantas, além de um toque tóxico.

Sob o codinome Hera Venenosa, Pamela se tornou uma ecoterrorista. Extremamente misantrópica, em seus momentos mais extremos ela quer que toda a vida animal seja extinta e que somente as plantas sobrevivam no mundo. Apesar disso, foi selecionada por Canário Negro para atuar em algumas missões das Aves de Rapina. Hera Venenosa também já participou do Esquadrão Suicida.

Pamela tem costume de trabalhar com Selina Kyle e Harley Quinn, talvez as pessoas das quais ela seja mais próxima. Hera Venenosa e Harleen estão em um relacionamento não-monogâmico desde que a botânica salvou a vida da amiga com um soro que a tornou imune a seu toque tóxico.

3D&T — 22N

F3, H4, R2, A2, PdF3; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (Força e PdF), Energia Extra 2.

Perícias: Esportes, Manipulação.

Desvantagens: Insano, Má Fama.

Mutantes & Malfeitores — PL 11

Habilidades: For 1, Vig 3, Agi 3, Des 3, Lut 5, Int 4, Pro 3, Pre 5.

Poderes:

Controle de plantas (26 pontos).

Compreender 2 (plantas).

Agarrar com plantas: Aflição 11 (Área (Explosão), À Distância, Resistido por Esquiva, Cumulativo, Limitado: requer vida vegetal).

Efeitos Alternativos:

Animar árvore: Invocar 11 (Ativação, Controlado, Limitado pelo tamanho e formato da planta). Controle vegeral: Ambiente 10 (Impedir Movimento 5, Visibilidade 5).

Metabolismo tóxico (24 pontos)

Imunidade 2 (veneno, doenças), Proteção 3.

Enfraquecer Vigor 11 (Resistido por Fortitude, Progressivo, baseado em Agarrar).

Efeito Alternativo: Aflição 11 (Resistido por Vontade, baseado em Agarrar).

Vantagens: Atraente, Fascinar (Persuasão), Rolamento Defensivo 6, Tontear (Enganação).

Perícias: Combate Corpo-a-Corpo (agarrar) +11 (6), Enganação +15 (10), Especialidade: botânica +14 (10), Persuasão +15 (10), Tratamento +10 (6).

Ataques: Iniciativa +3, corpo-a-corpo agarrar +11, dano pelo metabolismo tóxico.

Defesas: Resistência +12, Esquiva +10, Fortitude +12, Aparar +10, Vontade +10.

Pontuação: Habilidades 54 + Poderes 50 + Vantagens 9 + Perícias 21 + Defesas 23 = 157.

Lady Shiva

Sandra Wu-San, mais conhecida como Lady Shiva, é uma das maiores artistas marciais do mundo, famosa por ter derrotado oponentes como Batman, Connor Hawke e Cassandra Cain. Uma assassina renomada e temida, que opta por eliminar seus alvos com as mãos nuas.

As origens de Shiva são nebulosas. A assassina não gosta muito de conversar, especialmente sobre o próprio passado. Há relatos conflitantes sobre sua irmã Carolyn ser uma companheira de viagens do lutador Richard Dragon e de Sandra ter crescido em Detroit, se envolvido com a Liga dos Assassinos e perseguido Dragon em busca de vingança. Essa busca a levou a integrar organizações mercenárias de espionagem e até mesmo agir como vigilante durante certo tempo.

ADAPTAÇÃO

Seus objetivos são sempre misteriosos; com sua habilidade, pode se dar ao luxo de agir livremente de acordo com os próprios desejos. Isso a torna imprevisível; após ser contratada para matar o Questão, Sandra acabou resgatando-o de outra tentativa de assassinato e treinando-o em artes marciais. Uma preocupação recorrente é aprimorar suas habilidades de luta. Lady Shiva procura aqueles que se autodenominam mestres de artes marciais, aprende o que pode com eles e, dependendo do que lhe der na telha, os deixa viver ou não.

Os caminhos de Shiva cruzam frequentemente com as Aves de Rapina. Ela já agiu como aliada, inclusive sendo parte da equipe por algum tempo. Na maior parte das vezes, porém, é uma perigosa antagonista. Ela não está no filme, mas a gente não ia perder a chance de colocar na matéria uma mina que dá uma surra no Batman, né?

3D&T — 56N

F4, H7, R5, A4, PdF3; 25 PVs, 25 PMs.

Vantagens: Adaptador, Ataque Especial III (Pata do Leopardo; Força; Perigoso, Poderoso), Técnica de Luta (todas).

Perícias: Crime, Esportes, Medicina, Sobrevivência.

Desvantagens: Má Fama.

Mutantes & Malfeitores — PL 14

Habilidades: For 5, Vig 5, Agi 7, Des 7, Lut 16, Int 4, Pro 8, Pre 5.

Poderes:

- **Artes Marciais** (8 pontos)
  Pata do Leopardo (Dano 5, Impreciso 5, Penetrante 5, baseado em Força). Efeitos alternativos: pontos de pressão (Força Penetrante 5), chuva de golpes (Força Multi-ataque 5), contra-ataque (Reação baseada em Força 5, Impreciso 10).
- **Leitura de Linguagem Corporal** (10 pontos)
  Defesas Aprimoradas 8 (Aparar +4, Esquiva +4), Sentidos 1 (noção do perigo), Vantagem Aprimorada (Esquiva Fabulosa); todos Resistíveis por Vontade.

Vantagens: Agarrar Aprimorado, Agarrar Preciso, Agarrar Rápido, Ataque Acurado, Ataque Defensivo, Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Ataque Preciso (corpo-a-corpo) 2, Crítico Aprimorado (desarmado) 4, De Pé, Defesa Aprimorada, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Estrangular, Evasão, Finta Ágil, Imobilizar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada 2, Inimigo Favorito (mestres de artes mar-

ADAPTAÇÃO

ciais), Prender Arma, Ritualista, Rolamento Defensivo 3, Transe.

Perícias: Acrobacia +20 (13), Atletismo +15 (10), Combate Corpo-a-Corpo (desarmado) +23 (7), Especialidade: magia +8 (4), Furtividade +15 (8), Intuição +24 (16), Intimidação +16 (11), Investigação +10 (6), Percepção +20 (12), Tratamento +11 (7).

Ataques: Iniciativa +15, corpo-a-corpo desarmado +23 (ou +13 contra-ataque), dano 5, crítico 16-20; corpo-a-corpo pata do leopardo +18, dano 10, crítico 16-20.

Defesas: Resistência +8, Esquiva +20 (16 sem leitura de linguagem corporal), Fortitude +14, Aparar +20 (16 sem leitura de linguagem corporal), Vontade +14.

Pontuação: Habilidades 114 + Poderes 18 + Vantagens 29 + Perícias 47+ Defesas 24 = 232.

Mulher-Gato

Selina Kyle é, como muitas das criminosas de Gotham City, uma pessoa que cresceu num ambiente pouco saudável e se viu sem muitas opções na vida. Quando até um orfanato tenta matá-la afogada, viver como parte de um grupo treinado de crianças ladras não soa tão ruim.

Na vida adulta, Selina se tornou uma ladra, invadindo os lugares mais bem guardados para obter verdadeiros tesouros. Lembrando da infância difícil, costuma dividir os frutos de seus roubos com os destituídos, o que faz com que muitos vigilantes façam vista grossa para seus atos.

A identidade de Mulher-Gato surgiu inspirada pela imagem de Batman. Escondendo sua identidade, Selina cruzou o caminho do Homem-Morcego várias vezes, seja como inimiga, aliada ou amante. Tendo sobrevivido tanto tempo no submundo de Gotham, ela também serviu como operativa das Aves de Rapina mais de uma vez.

3D&T 21N

F2, H5, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Aceleração, Membros Elásticos (chicote), Perito (arrombar), Técnica de Luta (Defesa Agressiva, Desvio Acrobático, Derrubar, Pés Leves).

Perícias: Crime, Esportes, Manipulação.

Desvantagens: Segredo (identidade secreta).

Mutantes & Malfeitores PL 10

Habilidades: For 3, Vig 3, Agi 6, Des 6, Lut 9, Int 3, Pro 4, Pre 4.

Vantagens:

Ação em Movimento, Agarrar Preciso, Ambiente Favorito (telhados), Ataque Defensivo, Ataque Imprudente, Atraente, Bem Relacionado, Benefício 2 (rica), Combate Corpo-a-Corpo 3, De Pé, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Esquiva Fabulosa, Evasão 2, Equipamento 4, Finta Ágil, Iniciativa Aprimorada, Rolamento Defensivo 6.

Perícias:

Acrobacia +20 (14), Atletismo +10 (7), Combate Corpo-a-Corpo +15 (6), Enganação +15 (11), Especialidade (invasão) +15 (9), Furtividade +20 (14), Intimidação +10 (6), Intuição +10 (6), Investigação +8 (5), Percepção +15 (11), Persuasão +15 (11), Prestidigitação +20 (14), Tecnologia +5 (2), Tratamento +5 (2), Veículos +10 (4).

Ataques: Iniciativa +10, corpo-a-corpo garras +12, dano 5; corpo-a-corpo desarmado +15, dano 3; corpo-a-corpo chicote +12, dano 5, alcance 2.

Defesas: Resistência +8, Esquiva +12, Fortitude +8, Aparar +12, Vontade +8.

Pontuação: Habilidades 76 + Vantagens 30+ Perícias 61 + Defesas 13 = 180.

Questão

A policial Renee Montoya era a menina prodígio do Departamento de Polícia de Gotham City. Tornou-se detetive rapidamente e manteve seu relacionamento com a socialite Bete Kane secreto por medo do preconceito de seus pares.

Os medos de Montoya se mostraram uma mera sombra da realidade quando ela se tornou alvo do vilão Duas Caras. Numa tentativa distorcida de conquistá-la, o vilão a expôs como lésbica, a incriminou por assassinato e a raptou. A carreira de Renee se deteriorou e ela se tornou uma alcóolatra, afastando família e amigos no processo.

No ponto mais baixo de sua vida, a ex-detetive encontrou um amigo inesperado no primeiro Questão, Vic Sage. Ele treinou Montoya enquanto ela o ajudava a lidar com sua morte iminente por câncer. Depois da morte de seu amigo, Renee assumiu o manto do Questão.

No filme, Renee é mais velha, um pouco mais amarga, tem menos experiência com artes marciais e não assumiu a alcunha de Questão. Caso prefira a versão interpretada por **Rosie Perez**, diminua Habilidade para 3, remova as Técnicas de Luta e remova o Segredo (*3D&T*) ou diminua Lutar para 6 e remova Agarrar Aprimorado, Ataque Poderoso e Estrangular (M&M).

3D&T 18N

F2 (esmagamento), H4, R3, A2, PdF2 (perfuração); 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Assustador, Intuição, Técnica de Luta (Derrubar, Desarmar, Encurralar, Finta)

Perícias: Investigação.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Segredo (identidade secreta).

Mutantes & Malfeitores PL 9

Habilidades: For 3, Vig 4, Agi 4, Des 4, Lut 8, Int 2, Pro 3, Pre 2.

Vantagens: Agarrar Aprimorado, Assustar, Ataque Poderoso, Equipamento 2 (pistola pesada), Estrangular, Iniciativa Aprimorada, Rolamento Defensivo 7, Tontear (Intimidação).

Perícias: Acrobacia +8 (4), Atletismo +10 (7), Combate à Distância (pistola) +14 (6), Combate Corpo-a-Corpo +12 (3), Enganação +5 (3), Especialidade: aplicação da lei +10 (8), Especialidade: filosofia +5 (3), Furtividade +10 (6), Intimidação +12 (10), Intuição +12 (9), Investigação +12 (10), Percepção +10 (7), Persuasão +5 (3), Prestidigitação +7 (3), Veículos +8 (4).

Ataques: Iniciativa +8, corpo-a-corpo desarmado +8, dano 3; à distância pistola +14, dano 4, crítico 18-20.

Defesas: Resistência +11, Esquiva +8, Fortitude +11, Aparar +8, Vontade +8.

Pontuação: Habilidades 60 + Vantagens 15 + Perícias 43 + Defesas 15 = 133.

THIAGO ROSA

TOOLBOX

Eu Sou a Lei!

Crime e castigo para aventureiros inconsequentes na sua mesa de jogo

MESTRE: *Vocês são recebidos no palácio real. Arautos anunciam sua presença ao rei, que senta no trono...*

JOGADOR 1: *Tem guardas na sala do trono?*

MESTRE (alarmado): *Hã... Sim.*

JOGADOR 2: *Quantos?*

MESTRE (engolindo em seco): *Cinco... Não, cinquenta! Isso mesmo, cinquenta guardas armados.*

JOGADOR 3: *Armados com o quê?*

MESTRE (suando frio): *Alabardas.*

JOGADOR 1: *Não devem ser muito poderosos. Quinto nível no máximo. Uma bola de fogo vai dar cabo de pelo menos vinte.*

JOGADOR 2: *E o resto ainda vai demorar uma rodada para nos atacar. Podemos derrubar três por turno.*

JOGADOR 3: *Mesmo que todos acertem todos os ataques, não vão conseguir tirar nossos pontos de vida antes que o último deles caia.*

MESTRE (apavorado): *Vocêm veem que eles estão usando ARMADURAS DE PLACAS DA INVULNERABILIDADE TOTAL e ALABARDAS VORPAIS +5.*

JOGADOR 1: *Todos eles?*

MESTRE (suspirando de alívio): *Todinhos. São cinquenta guardas de castelo armados com artefatos.*

JOGADOR 2: *Então vamos envenená-los depois do banquete! Imagine quanto dinheiro vamos ganhar vendendo todos estes itens mágicos!*

Nosso exemplo é um exagero, mas não um exagero muito grande. Em RPG, principalmente em fantasia medieval, os personagens adquirem muito poder, tornam-se verdadeiros semideuses... Então muitas vezes abusam deste poder.

Sem temer o dano bruto que guardas e soldados podem causar, eles imediatamente se rebelam contra a lei. Logo todo o planejamento do mestre vai por água abaixo, enquanto a campanha se transforma numa série de combates e cenas de vandalismo e o rei que deveria contratar os heróis para uma missão se transforma em seu inimigo (ou sua vítima).

Escritores também se deparam com um problema parecido. Como fazer seu protagonista ser preso por guardinhas da aldeia se ele triturou todo um batalhão de soldados na cena anterior? Como justificar que o vilão simplesmente não devasta a capital do reino na primeira oportunidade?

Preparem-se para ouvir a verdade, toda a verdade e nada mais que a verdade, leitores. Hoje vamos falar sobre a lei.

O poder corrompe

Para começar, vamos tirar algo do caminho. Em todos os casos que acabamos de citar, os personagens só quebravam a lei porque seu poder permitia.

Isto é uma possibilidade real em campanhas de alto nível ou histórias com protagonistas realmente extraordinários. Contudo, na maior parte das narrativas é um problema que deixa de existir se você raciocinar só um pouco sobre o cenário. Poder suficiente para tornar alguém imune à lei necessariamente é uma exceção, ou a lei nem existiria! Personagens de 20° nível, superseres de escala cósmica e outros sujeitos cuja presença é totalmente inesperada podem mesmo ser imunes a toda a estrutura que a sociedade criou para se proteger... Mas todos os outros estariam previstos como ameaças em potencial. E assim haveria proteções contra eles.

Num mundo em que qualquer arcano de nível intermediário pode criar ilusões mágicas, ninguém confiaria na mera aparência de outras pessoas, principalmente no caso de nobres e outras autoridades. Haveria sempre magos e clérigos de confiança para quebrar quaisquer disfarces ilusórios. Num mundo em que basta se aventurar dentro de masmorras por um ou dois anos para adquirir poder suficiente para encarar um pequeno exército, um rei não seria guardado só por alguns soldados. Haveria proteções mágicas, planos de contingência e guarda-costas poderosos em volta do monarca. Um aventureiro de nível médio perto de um nobre seria tratado como alguém portando uma arma hoje em dia: suas capacidades seriam retiradas antes que pudesse ser uma ameaça. Talvez, num mundo assim, os reis nem mesmo se encontrassem pessoalmente com seus súditos, vivendo isolados em locais seguros e secretos, "visitando" a sala do trono apenas através de projeções astrais ou comunicação mágica.

O mesmo vale para histórias de super-heróis. Se há incontáveis vilões com superpoderes correndo soltos por aí, a sociedade não reagiria apenas com policiais armados de cassetetes e revólveres. Os vilões seriam tratados como as grandes ameaças que são e as maiores cidades do mundo viveriam numa lei marcial, com tanques nas ruas, soldados

fortemente armados patrulhando cada local importante e bunkers estratégicos disponíveis para abrigar a população.

É claro que este tipo de medidas vai mudar radicalmente o cenário de suas histórias. Você queria fantasia medieval, mas acabou com uma espécie de história de suspense mágica, em que os governantes vivem em paranoia total, com medo dos aventureiros. Queria uma narrativa de supers divertida, mas acabou com um mundo opressivo em que os cidadãos convivem sempre com a ameaça de violência.

Mundos em que a lei só é obedecida através da força invariavelmente se afastam de qualquer cenário familiar. Resolvem um problema, mas criam outros. Para realmente solucionar a situação inicial, precisamos de personagens que *respeitem* a lei.

Dura lex, sed lex

Por que você respeita a lei? Sim, você mesmo.

Talvez você ache que seja apenas por medo, porque a "lei" tem um tipo de força com a qual você não pode competir. Mas, na maior parte dos casos, as pessoas respeitam a lei porque vale a pena.

Fazendo mais uma de nossas famosas simplificações, podemos dizer que qualquer sociedade funciona através de um acordo tácito. Segundo as regras deste acordo, as pessoas agem de forma razoavelmente previsível. Essa previsibilidade nos proporciona todas as coisas de que usufruímos todos os dias. Você liga a luz e ela acende porque há pessoas trabalhando na companhia de energia elétrica. Elas só estão lá porque foi possível chegar sem grandes incidentes. Elas trabalham sabendo que vão receber salários — dinheiro que vai continuar valendo no mês seguinte. Elas poderão comprar produtos no supermercado. Esses produtos vão chegar por causa do trabalho de outras pessoas, etc. etc. Parece que estamos falando com uma criança de cinco anos, não? Mas estas coisas são tão cotidianas que, para entender o que significa "respeitar a lei", precisamos fingir que tudo isso é novo.

Se as pessoas só respeitassem a lei quando fossem obrigadas pela força, não haveria energia elétrica ou produtos no supermercado. Provavelmente não haveria nem dinheiro. Mas, assim como vale a pena para você respeitar a lei e ter tudo isso em troca, vale a pena para a maioria dos membros da sociedade. Em tempo: é claro que existem muitas áreas em que a lei não funciona, sujeitas à imprevisibilidade e ao crime. Mas note que em geral essas áreas também se organizam, com leis e regras sociais que tornam a vida mais tolerável.

O primeiro passo para ter personagens que respeitem a lei é criar vínculos entre eles e a sociedade que é regida por essa lei. Assim como todos nós gostamos de dispor de energia elétrica e produtos no supermercado, faça com que seus protagonistas (sejam personagens jogadores ou só figuras na página) tenham relações não antagônicas com diversas partes da sociedade. Eles precisam comprar equipamentos? Estes objetos só serão produzidos se os artesãos souberem que vão conseguir vendê-los e não serão roubados toda semana. Precisam de ingredientes mágicos? Produtos exóticos só virão de longe se as caravanas souberem que a cidade de destino tem dinheiro suficiente para bancar a viagem e pessoas suficientes interessadas na mercadoria. Querem um milagre para curar a maldição de seu colega? Só há um templo e um clérigo se houver trabalhadores capazes de construir prédios e se alguns membros da sociedade puderem se dedicar à oração e ao estudo.

Se os personagens começarem a inserir muita imprevisibilidade através de seus crimes, toda esta estrutura vai ruir. Na primeira vez que roubam os artesãos, eles saem cheios de equipamentos. Na segunda vez, encontram a oficina protegida por guardas, mas conseguem dar uma surra neles e mais uma vez têm sucesso. Na terceira vez, não encontram oficina alguma. Os artesãos não conseguem mais sustentar seu negócio e estão apavorados pela violência que subitamente entrou em suas vidas. Eles se mudaram para outra cidade ou (o mais provável) desistiram da profissão, sendo obrigados a tirar seu sustento da terra. Eles se tornaram fazendeiros, plantando tudo de que precisam para sobreviver, isolados da cidade.

Se os artesãos não vendem seus produtos, há falta dos equipamentos que eles forneciam. Pessoas que dependiam desses objetos acabam se mudando ou, mais uma vez, tornando-se fazendeiros, passando a apenas tentar subsistir da forma mais básica possível. O dinheiro para de circular e assim não há por que a caravana vir de longe. Neste cenário de sobrevivência, todos os prédios passam a ser usados como abrigos e logo o templo é invadido por refugiados. Tudo bem, porque o clérigo não estava mais lá: não há mais doações e uma congregação que sustentem-no como um religioso. Ele foi para um grande centro ou, adivinhe, também está vivendo da terra.

A imprevisibilidade gerada pelo desrespeito contínuo à lei faz com que as pessoas se isolem — afinal, não há mais razão para viver em sociedade! Isoladas, buscam apenas subsistir. Quando o Império Romano caiu, não apenas o Imperador e os senadores perderam seus postos... Também inúmeros burocratas, artistas, estudiosos, professores... Sem uma sociedade que sustentasse todas estas ocupações sofisticadas, as pessoas passaram a apenas plantar, colher, criar animais... Sobreviver.

Quando uma força grande o bastante interrompe o funcionamento normal da sociedade por tempo suficiente, há uma *simplificação*. Assim, se você tem problemas com jogadores que desrespeitam a lei, pode mostrar aos poucos as consequências disso. Não há guardas poderosíssimos prontos para trancafiá-los na prisão, mas também não há mais toda a estrutura com a qual eles contavam. Apenas famílias isoladas tentando sobreviver.

Anarquia no Reinado

Só há um problema com essa abordagem: a sociedade não vai desaparecer de uma hora para a outra. E, mesmo quando ela desaparecer, os primeiros estágios dessa anarquia primitiva podem ser muito divertidos para quem está por cima! Personagens de nível intermediário têm poder suficiente para não precisar da ajuda da guarda e agora gozam de ainda mais liberdade! Vai demorar algum tempo para que eles sintam os reais efeitos de seus atos. Mostrar a sociedade ruindo também não funciona na página escrita: para justificar que seu herói respeita a lei você vai primeiro mostrá-lo como um bandido, então descrever as consequências de suas ações e só depois apresentá-lo reformado? Não faz sentido.

Você precisa fazer os personagens terem reais vínculos com a sociedade — e, por conseguinte, a lei. Idealmente, eles não devem nem tentar quebrar o contrato social, a menos que a situação exija.

Contudo, impor isso não é fácil. Tanto numa campanha quanto numa obra escrita, você dispõe de pouco espaço para criar sua sociedade. Os jogadores e leitores não sentirão o mesmo vínculo que sentem com uma sociedade que conheceram a vida inteira! Além disso, a sociedade fictícia necessariamente é pequena (ao menos bem menor do que a sociedade real), nunca tendo o mesmo peso das instituições monolíticas que conhecemos. Como fazer?

O saque de Roma em 1527: quando se rompe a ordem, o caos

No mundo real, sociedades pequenas e simples se baseavam em lealdade pessoal e carisma dos governantes para não ruir. As pessoas não respeitavam as instituições, mas sim as outras pessoas que conheciam, com quem tinham vínculos. Usando este truque, você pode criar personagens que tenham muitas interações positivas com os heróis. Fazem favores, dão descontos, celebram seus feitos... É muito mais fácil "roubar o ferreiro" do que "trair Sven, o sujeito que sempre nos paga uma cerveja na taverna". Isso é ainda mais importante com figuras de autoridade como guardas e nobres. Faça com que os soldados comuns tenham nomes e personalidades. Quando a aldeia é atacada por monstros, faça com que eles arrisquem suas vidas dando bônus aos heróis. Faça com que o barão local seja generoso ao pagá-los e interceda a seu favor contra um nobre hostil. Subitamente, a "guarda da cidade" não será mais um punhado de NPCs sem rosto, mas um conjunto de amigos. O nobre não será só uma fonte de ouro e XP, mas um aliado valoroso.

Isso, é claro, só funciona em ambientes pequenos. Na grande capital do reino, dificilmente todos os guardas serão conhecidos dos heróis. O imperador pode até ser uma figura benevolente, mas você precisará forçar muito a barra para criar um vínculo pessoal com o grupo. Você então tem todos os problemas de uma sociedade reduzida (instituições fracas que não são respeitadas) e também os de uma sociedade grande (instituições sem rosto, sem lealdade pessoal).

Para combater isso, crie a *ilusão* de uma grande sociedade monolítica. No mundo real, respeitamos as instituições quase por instinto, porque estamos acostumados a vê-las como autoridades. Faça com que os personagens comecem em aldeias pequenas e afastadas, onde podem ter vínculos pessoais. Mas sempre mantenha presente o fantasma da capital. O barão precisa se reportar ao imperador. A passagem de um batalhão do exército do reino é motivo de festa e solenidade. Todos têm forte identidade nacional, obedecem às leis do reino e seguem costumes semelhantes. Quanto mais você mantiver a autoridade como algo presente desde o começo, mais criará a sensação de que estas instituições realmente existem e são fortes demais para serem desafiadas. Melhor ainda, pode retratá-las como algo positivo, torná-las merecedoras de proteção.

Algo também desafiador, mas ainda mais eficiente, é tornar os personagens parte integrante das instituições. Muitas vezes heróis são forasteiros que só se envolvem com a lei para quebrá-la ou, no máximo, para receber missões. Mas e se os personagens se identificarem com a aldeia, reino ou império? Eles podem se unir aos outros cidadãos para lutar contra ameaças externas, receber benefícios e privilégios do governo ou apenas serem "classificados" como parte da sociedade. Ouvir "Ei, valkariano!" de vários coadjuvantes estrangeiros vai fazer com que um herói comece a se sentir parte de Valkaria. E, assim, defender suas leis como se fossem uma questão pessoal.

Eu enfrentei a lei

Do outro lado do espectro, temos histórias em que você *quer* que a lei seja desrespeitada. Se você deseja heróis que desafiam as leis e derrubam um sistema tirânico, deve apresentar isso como possível e inserir algumas fragilidades nesta sociedade injusta. *Star Wars* começa com uma batalha — um sinal de que há conflito entre Império e Rebelião. Então passa para Tattooine, um planeta afastado. Por fim, chega à Estrela da Morte, que é essencialmente uma arma. Nunca vemos o Império como algo respeitado ou sólido, apenas como um grupo de vilões poderosos. Toda a trilogia original se passa em planetas da Rebelião e *todas* as pessoas que seguem as leis imperiais são vilões ou, no máximo, soldados sem rosto. Não é à toa que um garoto fazendeiro achou que poderia derrubar o Império com a ajuda de meia dúzia de guerrilheiros esfarrapados!

Histórias sobre rebeliões heroicas em geral usam truques para nos fazer acreditar que o inimigo é um sistema opressor e todo-poderoso, mas acabam usando a mesma estrutura de narrativas em que a lei está ao lado dos protagonistas. Acompanhe: numa narrativa tradicional, o herói está sossegado no "mundo comum" quando algo acontece para levá-lo à aventura. Embora haja um mentor que faça o chamado, a mudança no status quo costuma vir dos vilões — há uma ameaça que precisa ser detida. Quando o vilão é a sociedade estabelecida, ainda assim desrespeita o status quo e insere um elemento de caos na pequena "sociedade" da qual o herói faz parte.

Na prática, o herói está bem inserido na sociedade, respeitando o que quer que seja a "lei" local. Mas esta sociedade é um subgrupo menor dentro do suposto sistema opressor: um planeta afastado, um grupo de revolucionários, uma família... Então há uma quebra a essa "lei" — o ato do vilão. Você pode dizer que o vilão faz parte da lei, mas na verdade ele continua sendo um transgressor, apenas com uma roupagem diferente.

Mais uma vez, *Star Wars* é o exemplo perfeito. Na superfície, a história parece ser motivada pela ação de Leia mandando o pedido de ajuda a Obi-Wan. Contudo, isso só acontece porque o Império construiu a Estrela da Morte e está prestes a usá-la. Por que uma instituição bem estabelecida criaria uma super-arma? Por que iria batizá-la com um nome tão sinistro? Seria muito mais eficiente e lógico continuar com o status quo e gastar todo esse dinheiro numa campanha de propaganda contra a Rebelião.

Numa história de rebelião, torne a "lei" frágil e ativa, usando apenas uma superfície de solidez. Assim será lógico que os heróis consigam derrubar a tirania. Parece contraditório, não? Quando queremos que os protagonistas respeitem a lei, necessitamos de várias estratégias para torná-la mais resistente. Mas, justamente quando ela deve ser quebrada, precisamos ativamente trabalhar para torná-la vulnerável!

Isso acontece porque, na verdade, não estamos criando a instituição "lei". Estamos criando o acordo tácito que faz com que as regras da sociedade sejam respeitadas e precisamos motivar os protagonistas a cumprir ou quebrar este acordo. Quando precisamos que eles fiquem do lado da lei, basta uma quebra para potencialmente fazer tudo desabar. Assim, este acordo precisa ser muito vantajoso para eles. Quando o acordo deve ser desconsiderado, fazemos com que *o outro lado* o quebre primeiro. A "lei" em si não é forte nem frágil. O respeito pelo acordo, sim, é mais ou menos incentivado.

Folsom Prison Blues

Mas digamos que, apesar de todos os seus esforços, os personagens fizeram tudo errado. Acabaram quebrando a lei que deveriam respeitar — ou decidiram se conformar à lei tirânica. Você precisa pensar em consequências.

Em RPG, o grande problema com isso é que jogadores caóticos acabam punindo *o mestre* com suas ações ilegais. Cometem crimes e, se sofrerem as consequências esperadas, seus personagens vão morrer ou ficar muito tempo presos. Então o mestre precisará repensar boa parte da campanha, enquanto eles saboreiam seu desespero. O crime compensa.

Para evitar isso, vamos pensar na função da pena tanto no mundo da história quanto na narrativa. Em tempo: embora "função da pena" seja um termo acadêmico real, aqui não vamos nos preocupar com nada do nosso mundo, só pensar em histórias.

No universo fictício, a pena pode ter função de reeducação, de prevenção ou de vingança. Trocando em miúdos: ou você ensina ao criminoso como se comportar, ou impede (através do medo) que ele cometa o crime, ou faz ele sofrer tanto quanto ele fez os outros sofrerem. Quanto mais primitiva a sociedade, mais ela vai tender à vingança. Por isso, em sociedades medievais, a prisão como pena era incomum. Era muito mais vantajoso fazer o criminoso pagar uma multa (o que beneficiava as autoridades), mutilá-lo (fazendo-o sofrer e marcando-o como um indesejável) ou apenas matá-lo.

Se você tem um personagem jogador que sempre desrespeita a lei, pode fazer com que a própria sociedade fictícia controle seu comportamento. Se matá-lo vai gerar muitos problemas para a campanha, talvez mutilação seja a solução: uma penalidade permanente, fazendo com que o jogador sinta em regras o dano que causou. Ou, de uma forma mais cínica, apenas multas constantes. Se o criminoso perder dinheiro suficiente, isso vai afetar o tesouro do grupo todo — assim, tem o benefício secundário de fazer com que os outros personagens se encham de seu comportamento a ajudem a colocá-lo na linha.

Mas só estamos pensando na função mais sanguinária da pena. Que tal pensar em prevenção? Para prevenir o crime, a inevitabilidade da punição é mais importante que sua severidade. Use isso a seu favor. Se o criminoso só às vezes recebe uma mutilação, o jogador pode pensar que vai se safar. Mas se ele *sempre* receber uma multa, inconscientemente vai notar que a diversão de quebrar a lei não compensa o buraco na sua bolsa. Você pode usar vários artifícios para isso: desde vigilância mágica até chantagem contra os outros membros do grupo (ou contra amigos e familiares dos personagens), tudo pode valer como mecanismo para garantir que a pena seja sempre aplicada. Além disso, alguém conhecido como criminoso vai ficar na mira da lei. Será seguido por guardas e evitado por pessoas comuns. Logo vai ficar difícil arranjar quartos na estalagem, equipamentos ou mesmo missões. O controle social costuma ser bem eficaz.

Mas sejamos mais evoluídos. Vamos pensar em reeducar nosso criminoso. Não adianta fazer isso com o personagem — ele só vai mudar quando o jogador decidir. Vamos trabalhar com o próprio jogador.

Se você tem um jogador (ou vários) que sempre quebra a lei, converse com ele ou apenas analise seu comportamento. Tente descobrir por que ele faz isso. Talvez você descubra que o errado é você mesmo — tentando impor uma campanha de heróis certinhos a um grupo que só quer causar o horror por aí. Você não precisa se dobrar constantemente, mas pode deixar a história fluir, reagir aos desejos dos jogadores.

Talvez, mesmo numa sociedade bem estabelecida, com laços de lealdade pessoal, eles queiram ser criminosos e anarquistas. Não proíba. Talvez, mesmo com todas as punições possíveis, eles consigam vencer pela força. Não apele. Eles venceram toda a guarda? Bem, agora os aldeões se voltam a eles, temendo por suas vidas. Eles acabaram de conquistar uma aldeia. Mesmo que sejam tiranos, logo vão descobrir que precisam lidar com seus súditos. Será que vão conseguir resolver tudo pessoalmente? É quase certo que precisarão da ajuda de guardas e funcionários. Como vão pagar essa gente? Agora começam a se preocupar com impostos. E se alguém não estiver pagando os impostos? E se estiver roubando dos cofres públicos?

Levando o total desrespeito à lei às últimas consequências, os personagens vão *se tornar* a lei. Isso pode ser expandido para um reino ou mesmo um império inteiro, dependendo do poder do grupo. Súbito, eles precisam lidar com reinos estrangeiros, propostas de casamento real... E, se forem mesmo tiranos, isso será usado como justificativa para guerras, enquanto reinos interesseiros tentam "libertar" a população e de quebra saquear os recursos do país.

Aceitando as ações dos jogadores, você pode educá-los. Mostrar a eles por que vale a pena viver em sociedade e como sempre é necessário lidar com os desejos e necessidades de outras pessoas. De uma forma ou de outra, sempre haverá algum tipo de lei.

É a lei do oeste

Quase todas as histórias envolvem, em algum ponto, um conflito com a lei ou a tentativa de segui-la. Seja a lei de uma nação, seja a "lei" de um pequeno grupo social. Heróis são pessoas que desafiam as normas vigentes, fazendo coisas extraordinárias, mas também preservam a sociedade das pessoas comuns.

Encontre este equilíbrio, entenda o que faz um herói desafiar ou proteger a lei. E, para quem quebrar suas regras... Teje preso!

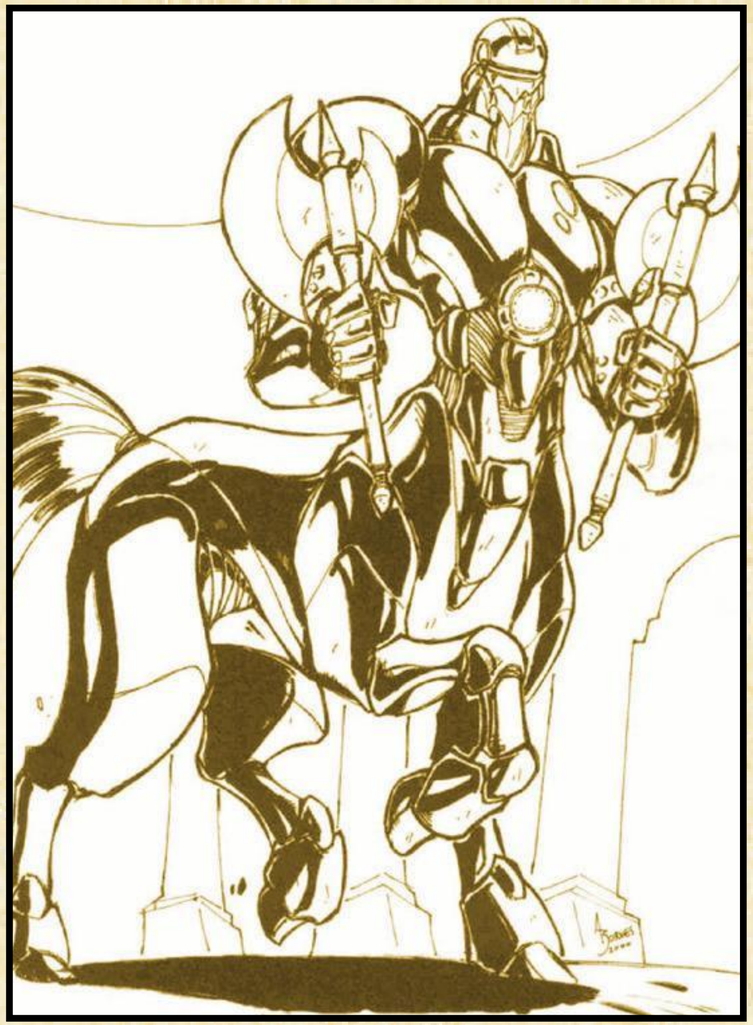
LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 83

O ATAQUE DOS CASCOS SANGRENTOS



Os Puristas de Yuden está mudando a face de Arton como conhecemos. Seus avanços contra Deheon são os mais preocupantes... Mas não os únicos!

As garras do leopardo se enterraram fundo em vários outros reinos, dentre eles Namalkah. Contudo, uma batalha inesperada à esta altura do conflito se deu justamente no reino dos cavalos. Um ataque dos Cascos Sangrentos.

Os Cascos são um bando de centauros de má índole, dissidentes de suas tribos de origem e que acreditam que os humanos, deveriam se curvar perante sua superioridade. Mais do que isto, muitos deles desejam acabar com toda a vida humana e semi-humana na região.

A batalha se deu próxima ao Refúgio de Alliah, lugar onde a maioria dos centauros da região vive e um dos alvos conhecidos dos Puristas. Além de Rark, líder do bando há quase duas décadas, é sabido que grupos de aventureiros mercenários se uniram ao confronto, garantindo a vitória do primeiro ataque.

Uma retaliação Purista é esperada. Os Cascos são poucos, e a maioria saiu bastante ferida da batalha. Não se sabe qual será a reação dos centauros do Refúgio perante a ação de seus degredados, que voluntariamente ou não, protejeram as tribos. O próprio Rark — vestido em armadura completa e portando dois machados mágicos — nunca aceitou compaixão daqueles que o expulsaram.

Porém, o ineditismo de humanos em suas fileiras pode demonstrar que o líder dos Cascos Sangrentos tenha reavaliado suas posições, ou, no mínimo, negociado uma trégua até o inimigo maior ser derrotado ou expulso.

Vida longa à rainha de Baraldi

A floresta que domina a região dos Bosques de Baraldi, em Tyrondir, sempre foi inexplorada, principalmente devido a distância das principais cidades do reino. Depois da queda de Khalifor nas mãos da Aliança Negra, esse isolamento se tornou ainda maior. Como consequência, muitas fazendas e feudos foram abandonados e em poucos anos, dominados pela vegetação.

Uma oportunidade única e imperdível para o conselho de druidas que vivem ali. Eles expandiram os domínios naturais de Baraldi, garantindo que a natureza pudesse se recuperar dos séculos de ocupação e ganharam mais poder. Em especial Garlenya, uma dragoa negra centenária, líder dos druidas e a maior da espécie em todo o Bosque.

Devota de Megalokk, Garlenya entregou-se à fúria do deus dos monstros, abandonando seu disfarce humanoide para permanecer constantemente enm sua impressionante forma dracônica. Devido às bençãos divinas, a druidisa é maior, mais forte e selvagem do que qualquer outro membro da raça. Suas escamas são tão negras que parecem roubar a luz à sua volta. Seus espinhos são mortais e seu olhar leva o medo ao coração do mais terrível dos monstros.

Há quem acredite que Garlenya tenha algum tipo de ligação com Baraldi, o dragão lendário que dá nome ao lugar. Este teria sido morto por heróis num passado distante, e seu corpo até hoje repousa em algum lugar no coração da selva. Seja verdade, seja lenda, o fato é que Garlenya se tornou uma força irrefreável da floresta, caçando qualquer um que desrespeite seus domínios. Inclusive aventureiros e membros da Aliança, cada vez mais comuns ali.

A fúria do rei da floresta

Do lado oposto do istmo, a Floresta dos Gnolls tem uma relação muito maior com a Aliança Negra, já que a mesma se estende desde Molok até os portões de Khalifor, a cidade-fortaleza que no passado dividiu o mundo.

Não por menos, boa parte dos gnolls servem à Aliança. Porém, aqui, estes monstros têm mais alguém além de Thwor para se preocupar.

Em algum lugar da floresta ficam as ruínas de Stonehorse, que abrigam antigas representações de pedra de inúmeros animais. Ali, entre os restos arruinados de estátuas bizarras habita o "Rei": um druida tão velho quanto maligno, e um dos servos mais selvagens e incontroláveis de Allihanna em toda Arton.

Dado a excessos de fúria, o Rei está se tornando cada vez mais feroz, ao ponto de matar sem qualquer motivo aparente. Seus servos gnolls estão se mantendo distantes, assustados demais com a loucura crescente do ancião. Alguns clãs menores inclusive já abandonaram em definitivo a floresta, fugindo para Lamnor e para a Aliança Negra.

Em geral, o Rei não se afasta muito das ruínas que protege. Porém, com o fluxo cada vez menor de pessoas na região, suas caçadas foram aos poucos se dirigindo para o norte, aproximando-se de Molok e da última linha de resistência humana no sul de Tyrondir. Há registros de três grupos de aventureiros desaparecidos, possivelmente massacrados por ele.

Cai a torre central do templo de Swonn

Outrora servindo como posto avançado para os legionários de Tapista que atuavam na "proteção" do pequeno Protetorado de Roddenphord, Swonn se tornou uma das principais cidades sob o comando do Império de Tauron. Por conta disso, foi escolhida para abrigar o maior templo dedicado aos Deus da Força fora do território de Tapista.

Swonn recebeu um grande aporte de trabalhadores — a maioria escravos e prisioneiros de guerra — para que tudo ficasse pronto o quanto antes. E, de fato, o templo logo se tornou uma obra imponente, representando o início da formação do Império. E, contrariando a lógica táurica que evita lugares altos, contava com uma alta torre, encimada por uma pira sagrada em que o fogo seria mantido constantemente aceso.

Porém, do nada, a imponente torre desmoronou recentemente. Os responsáveis pela obra, engenheiros minotauros famosos, não sabem o motivo do desastre. Boa parte acredita em sabotagem e há interrogatórios estensivos. Porém, há quem veja o ocorrido com um olhar místico e pregue que a queda da torre simboliza um mau presságio para o culto à Tauron num futuro próximo.

O Império oferece uma polpuda recompensa à qualquer um que consiga descobrir o que realmente aconteceu.

CAVERNA DO SABER

Crônicas de Nárnia: todas as faixas etárias. O leão é o idoso

Força, Jovem!

REGRAS PARA PERSONAGENS DE IDADES VARIADAS: PARTE 1

Quando você cria um personagem, pensa em muitas características, tanto mecânicas quanto conceituais. Qual é sua raça e classe, sim, mas também como é seu cabelo, sua voz, sua personalidade, seus objetivos, seus temores e diversos outros detalhes.

Mas há um aspecto que muitas vezes é ignorado. Ironicamente, é uma característica que, na vida real, é uma das mais importantes e utilizadas ao se descrever alguém. Estou falando da idade.

Pense em como uma pessoa é descrita em um texto jornalístico, por exemplo. "João, 36 anos, atravessou a rua...". A idade vem logo após o nome, e muitas vezes é a única informação dada sobre a pessoa. É tão ou mais prevalente que a profissão (nosso equivalente mais próximo a classe). Isso porque a idade diz muito sobre uma pessoa. Fala sobre seu físico e sobre sua mente — não imaginamos uma pessoa de 80 anos como extremamente atlética, nem uma de 15 como extremamente sábia. Fala sobre vivências e experiências que ela teve. Ao imaginar um adolescente hoje, visualizamos alguém muito acostumado a dispositivos móveis e internet, por exemplo. É quase como se, em termos de regras, todo mundo nascido após os anos 2000 fosse automaticamente treinado na perícia Computação.

Em resumo, a idade é uma característica que influencia muitos aspectos de uma pessoa, tanto de interpretação quanto de regras. Assim como ninguém imagina que um neto típico seja tão ponderado quanto seu avô (interpretação), ninguém espera que o avô tenha tanto fôlego quanto o seu neto (regras).

É claro que estou generalizando! Existem avôs maluquinhos e adolescentes sedentários, ou que não manjam nada de informática... Mas os arquétipos existem por um motivo: eles representam a *média*.

Mas, se a idade é um elemento tão importante na descrição de uma pessoa, por que ela não aparece mais nas fichas de personagens de RPG? A resposta é simples: porque os sistemas não dão atenção a ela. Há exceções, claro. *Guerra dos Tronos RPG* traz regras detalhadas para personagens de idades variadas, de crianças a anciões — o que faz sentido, considerando que os protagonistas da saga variam bastante de faixa etária. Mas geralmente a idade é um fator negligenciado pelos jogos.

Não mais! Hoje, a *Caverna do Saber* se transforma em jardim de infância e clínica geriátrica, e traz regras para personagens de todas as idades.

Personagens de Idades Diferentes

Para construir um personagem levando em conta sua idade, simplesmente escolha a faixa etária dele e aplique os modificadores correspondentes. As faixas etárias são *criança*, *adolescente*, *jovem*, *adulto*, *maduro*, *velho* e *ancião*. Jovem é a idade padrão para aventureiros iniciantes, e não possui modificadores. Em outras palavras, personagens construídos com as regras normais são, por definição, jovens.

A seguir estão modificadores para crianças e adolescentes para *Tormenta20*. O mestre pode adaptá-los para outros sistemas.

Criança (9 a 12 anos)

A menor faixa etária possível para personagens jogadores. Obviamente existem pessoas no mundo mais jovens que isso, mas não recomendamos jogar com personagens abaixo de 9 anos.

Em *Tormenta20*, crianças nasceram durante a Guerra Purista, mas eram muito pequenas para participar ou sequer se lembrar dela. Embora não tenham se envolvido diretamente, podem ter sofrido suas consequências. Podem ser órfãs da guerra, filhas de refugiados — ou, numa visão mais otimista, filhas de soldados ou oficiais vitoriosos, que ganharam status social devido ao conflito.

- **Força –4, Constituição –2, Sabedoria –2.** Crianças são mais fracas e frágeis que adultos, além de menos capazes de entender as sutilezas do mundo.
- **Tamanho Menor.** Uma criança é uma categoria de tamanho menor que o padrão de sua raça. Ou seja, uma criança humana é Pequena, em vez de Média, e uma criança hynne é Minúscula, em vez de Pequena.
- **Sem Origem.** Uma criança não recebe benefícios de origem. Ela está começando a viver os anos que a definirão!
- **Protegido dos Deuses.** Crianças recebem +2 em Defesa e +5 em todos os testes de resistência. Isso é uma mistura de sorte sobrenatural com o fato de que inimigos normalmente ignoram crianças, justamente por serem menos perigosas.

Adolescente (13 a 17 anos)

Muitos aventureiros começam suas "carreiras" enquanto adolescentes. Em *Tormenta20*, adolescentes viram a Guerra Purista, mas dificilmente terão participado dela. Esta é a

categoria de idade mais velha para um personagem que nasceu em Tamu-ra após a libertação da ilha.

• **Força –2.** A musculatura de um adolescente ainda não é plenamente desenvolvida.

• **Origem em Construção.** Um adolescente recebe apenas um benefício de origem, em vez de dois.

• **Ímpeto Juvenil.** Um adolescente recebe +5 pontos de mana. Adolescentes acham que podem tudo, e essa confiança exacerbada acaba deixando-os mais heroicos.

Jovem (18 a 25 anos)

A idade padrão. Personagens jovens usam as regras básicas de construção de personagem, sem modificadores.

Em *Tormenta20*, personagens jovens podem ter participado da Guerra Purista, ainda que provavelmente em postos iniciais. Eles podem ter visto ou se lembrar de eventos como as Guerras Táuricas, o ataque de Mestre Arsenal ao Reinado, a batalha dos deuses em Tamu-ra, a Libertação de Valkaria e a coroação de Lady Shivara como Rainha Imperatriz, mas serão muito novos para efetivamente terem participado de qualquer um desses fatos históricos.

Jogando com crianças e adolescentes

Existem incontáveis histórias com personagens crianças ou adolescentes. De clássicos da literatura como *Alice no País das Maravilhas*, *O Mágico de Oz* e *Crônicas de Narnia*, a filmes (*Goonies*, *E.T. — O Extraterrestre*), animações (*A Viagem de Chihiro*, *Os Incríveis*) e quadrinhos (*Kick Ass*, *Turma da Mônica Jovem*), qualquer mídia tem histórias sobre crianças. Mesmo gêneros que normalmente não são ligados a elas, como velho oeste e ficção científica, não escapam, como provam *Bravura Indômita* e *O Jogo do Exterminador*. Nas últimas décadas, tivemos uma nova onda de livros com protagonistas crianças, como *Harry Potter*, *Percy Jackson* e *A Guerra dos Tronos*. Ainda mais recentemente, *Stranger Things* trouxe as crianças e adolescentes de volta aos holofotes. *Stranger Things* e *A Guerra dos Tronos*, inclusive, têm tanto protagonistas adultos quanto crianças, provando que é possível misturar tudo.

Visto a quantidade de histórias em que crianças são protagonistas, chega a ser estranho como a maior parte dos RPGs não dá muita atenção para elas. Felizmente, colocar personagens mais novos em uma campanha é fácil. Para isso, precisamos apenas nos lembrar de algumas diferenças básicas entre crianças e adultos.

• **Tamanho e Força.** O mais óbvio! Crianças e adolescentes são menores e mais fracos que adultos. Isso é representado em regras (veja acima), então não precisa ser discutido em mais detalhes.

• **Conhecimento (ou falta dele...).** Crianças não são menos inteligentes que adultos, mas têm menos conhecimento. Isso também é representado em regras, com personagens dessas faixas etárias recebendo menos benefícios de Origem, mas além de ajustes na ficha, exige um cuidado na *interpretação*. O mais importante a se ter em mente é que o conhecimento de uma criança sobre assuntos comuns pode ser tão bom quanto o de um adulto, mas o conhecimento sobre temas mais complexos provavelmente será bem pior. Um exemplo: no Brasil, aprendemos cedo que Pedro Álvares Cabral "descobriu" o país em 1500, mas não aprendemos quase nada sobre as consequências políticas, econômicas e sociais deste evento. A falta desse tipo de conhecimento torna crianças mais vulneráveis a intrigas, espionagem e coisas similares — algo que o mestre pode aproveitar a seu favor. Apenas lembre-se de que embora crianças sejam mais ingênuas, elas não são idiotas!

• **Histórico.** Outra questão óbvia: o histórico de um personagem criança provavelmente será diferente do histórico de um personagem adulto. Para começar, ela dificilmente terá treinamento profissional, fazendo com que você tenha de pensar de onde as habilidades dela saíram. Isso não é difícil, na verdade. Há vários arquétipos de crianças com habilidades úteis para um personagem de RPG, principalmente em cenários de fantasia: o escudeiro que aprendeu a lutar enquanto servia a seu cavaleiro; o ajudante de mago que aprendeu magia enquanto limpava a torre de seu mestre; o menino de rua que aprendeu a roubar para ter que o que comer. Apenas lembre-se de ter um histórico compatível com uma criança e os poucos anos de vida que ela teve até o momento.

• **Motivação.** Um aspecto mais complexo. Todo personagem deve ter uma motivação para se enfiar em aventuras e masmorras, mas o que motiva uma criança é diferente do que motiva um adulto. Dinheiro, poder e amor/sexo são motivações comuns para adultos, mas no geral não dizem muito para crianças. Uma criança só vai se importar com dinheiro se for muito pobre, por exemplo, e são raras as crianças com aspirações políticas. Amor familiar pode ser uma motivação, por outro lado, e muitas crianças em histórias estão fazendo algo por seus pais ou irmãos. Mas, na maior parte das vezes, as crianças não escolhem se aventurar; elas são atiradas em direção à aventura. É o caso de Alice e Dorothy, que não escolhem cair na toca do coelho ou serem levadas por um furacão.

É importante lembrar que crianças e adolescente *não* são equilibrados com adultos. Mesmo com os benefícios, eles continuam sendo mais fracos. Mas lembre-se: menos poder não necessariamente significa menos diversão. E, em último caso, você pode chorar para o mestre atacar os adultos do grupo...

Não recomendado para menores

Já falamos do ponto de vista dos jogadores, agora vamos dedicar algumas palavras ao mestre. Mestrar para personagens crianças exige cuidado em relação a certos temas, especialmente violência e sexo.

Algumas pessoas podem não se sentir confortáveis em colocar crianças, mesmo que fictícias, em contato com isso. Se esse for o caso, simplesmente não use esses temas em sua aventura. É possível fazer cenas de ação sem violência: basta usar perseguições, perigos ambientais, armadilhas ou até mesmo combates mais "ingênuos", nos quais os heróis e vilões são nocauteados em vez de mortos, por exemplo. É claro, a (triste) verdade é que crianças são tão suscetíveis a problemas adultos quanto os próprios adultos.

Se o seu grupo for maduro, fique à vontade para colocar personagens jovens em situações pesadas. Exemplos existem: no filme *O Profissional*, a personagem Mathilda (primeiro papel de **Natalie Portman** no cinema, diga-se de passagem) é uma menina de 12 anos que fuma, bebe e mata pessoas (embora parte disso só apareça na versão do diretor). Não muito diferente da Hit-Girl de *Kick-Ass*. E *As Crônicas de Gelo e Fogo* não hesitam em colocar suas personagens crianças em situações difíceis.

Síndrome de Peter Pan

Só porque seu personagem começou criança, ele não precisa ficar criança! Uma das coisas mais divertidas em uma campanha é acompanhar as mudanças do personagem — não apenas em regras, mas também em personalidade. E não há mudança maior do que a passagem da infância para a vida adulta.

Algo muito legal a se fazer é começar uma campanha com personagens crianças, então, depois de uma ou algumas aventuras, fazer um salto temporal de alguns anos, retomando a história com os mesmos heróis, agora adultos. A personalidade deles pode ser influenciada pelos eventos que aconteceram na sua infância — como no histórico de muitos aventureiros. A diferença aqui é que os eventos foram jogados!

Isso também tem outra vantagem. Se o jogador tiver cansado do personagem, pode aproveitar essa transição para mudar a ficha dele. Na prática, a versão adulta será outro personagem, com a vantagem de manter o vínculo emocional e as conexões com a história do personagem antigo (a versão criança).

Envelhecendo

Quando um personagem criança vira adolescente, troca os modificadores de criança pelos de adolescente. Na prática, aumenta uma categoria de tamanho e ganha +2 de Força, +2 de Constituição, +2 de Sabedoria e 1 benefício de origem, mas perde a habilidade Protegido dos Deuses.

Da mesma forma, quando um adolescente vira adulto, perde os modificadores de adolescente. Na prática, ganha +2 de Força e mais 1 benefício de origem (completando os dois habituais), mas perde a habilidade Ímpeto Juvenil.

A melhor idade

Na próxima edição da revista, regras para personagens adultos, maduros, velhos e anciões. Preparem-se para descobrir quais são os modificadores de rabugentice e dor nas costas!*

GUILHERME DEI SVALDI

**O material desta edição foi originalmente publicado no site da Jambô e agora atualizado para o novo sistema T20. O conteúdo da segunda parte, na próxima edição, será inédito.*

Os Cavaleiros da Tormenta

por Marlon Teske “Armageddon”
arte por Ricardo Mango

Jonah Damon assoviava uma canção antiga enquanto jogava terra para fora da cova rasa.

Cavava há algum tempo, num chão seco de areia batida e pedrisco, o que havia lhe garantido uma boa dose de bolhas e calos novos para fazer companhia aos antigos. O clima estava infernal àquela hora da tarde. Trabalhava com o sol queimando na nuca, a garganta implorando por água, o calor fervendo o suor que ensopava as costas arqueadas.

Endireitou-se, sentindo a coluna estalar e os músculos doerem. Os olhos eram meras fendas, espremidas em um rosto endurecido, mal barbeado e sujo. Cuspiu de lado, secou a testa com as costas da mão e voltou à faina. *Que se danem a dor e o sol* — pensou, satisfeito por se deixar distrair com a lida. — *Afinal, não é todo o dia que reencontramos um amigo*.

O movimento monótono e ritmado da pá contra o solo endurecido prosseguiu ao sabor da melodia, uma batalha que se tornava mais fácil conforme o buraco crescia. Quando sentiu o metal ir de encontro à madeira no fundo, sorriu. Como de costume, o Coveiro fez um péssimo trabalho. Era como lembrava: o bastardo sempre foi um maldito preguiçoso.

Removeu a sujeira do entorno para livrar o esquife e quando se sentiu satisfeito com o resultado, lançou a ferramenta para o lado. Saiu, sentou-se à beira sobre um tronco próximo e suspirou. Olhou para o horizonte distante, os pensamentos perdidos em algum lugar qualquer que ficava além daquele mar de grama alta que era Namalkah.

Havia tempo para um cigarro.

Começou a preparar sem pressa, enrodilhando a palha e observando a caixa fúnebre aos seus pés. Teve a impressão de que era negra quando a compraram, tantos anos atrás. O tempo havia manchado o verniz, deixando a madeira num tom cru de cinza sujo. Os pregos também enferrujaram, mas continuavam firmes. Riscou o fósforo na bota, acendeu o fumo e tragou algumas vezes até queimar bem. Deitou o palito longe com um gesto rápido, soprando fumaça pelo canto da boca.

— Há quanto tempo, Matt. Deve estar feliz em ver que não foi só você que apodreceu.

Tragou fundo, deixando o fumo preencher os pulmões. Soltou pelas narinas e bateu a palha, jogando cinzas sobre o antigo ataúde. Um vento solitário trouxe o frescor da pradaria, afastando um pouco o calor grudento daquele ar estagnado. Mas não o suficiente. Nunca era o suficiente.

— Não se sinta mal por isso. Saiba que todos nós estamos podres. Até a raiz da alma.

Ficou ali, saboreando o momento até se aborrecer. Colocou-se de pé, batendo a poeira das calças surradas. Apesar da idade, ainda era um homem forte. Pernas e braços firmes em um tronco largo, marcado por violência e dor. Fruto de uma vida inteira de trabalhos forçados nos campos de detenção de Yuden. Jonah havia pago com juros cada crime que cometeu.

Caminhou até o cavalo e sacou uma corda comprida da cela, regressando então ao caixão. Ao erguê-lo para passar o nó, surpreendeu-se com o peso. Acreditava que após tanto tempo não havia restado muita coisa do antigo comparsa, mas enganara-se pelo visto. Após amarrar

duas vezes e testar o laço, regressou ao cavalo. Vestiu um sobretudo de couro batido, ajeitou o chapéu na testa e com um comando rápido, colocou o animal para trotar. O caixão subiu fácil, arrastando atrás dele pelo caminho de terra. A brisa quente, quando vinha, soprava a poeira para longe.

— Consegui uma chance de redimir nossos pecados, Matt. Talvez seja um pouco tarde pra você, mas faço questão que esteja presente.

E sem olhar para trás, completou:

— Esta será a última cavalgada dos Cavaleiros da Tormenta.

* * *

Rancho Queimado era famoso no reino dos cavalos justamente por nunca ter gerado um único baio sadio em sua história. Todos afirmavam categoricamente que era um lugar amaldiçoado, e talvez por isso é que Djessica Griff gostasse tanto dele. Mesmo se tratando de uma imensa bobagem, a lenda mantinha os curiosos longe.

Balançando-se na cadeira, ela observava a luz da lua pintando o horizonte de cinza, tingindo de prata as pastagens de mato alto que tomavam conta de tudo. Fechou os olhos, respirando aquele ar noturno que soprava sobre a campina, trazendo lembranças tristes de outros tempos.

Sempre foi uma mulher solitária. Turrona, de temperamento explosivo e mão rápida, era do tipo que ninguém gostava de ter por perto, algo que felizmente nunca fez questão. Jamais teve família, até mesmo os amantes ficaram pouco tempo, e foi melhor assim.

Se deixou levar pelo caminho do crime primeiro por curiosidade, depois, por hábito. Matou demais em seus tempos de pistoleira, tornou-se infame. Escapou da forca por muito pouco, escondida em Smokestone por décadas. Provavelmente ficaria lá até o fim, mas resolveu voltar até Rancho Queimado para morrer. Queria terminar seus dias no lugar onde começou.

Não raro imaginava se o peso de todas essas mortes haviam deixado algum cheiro, um ranço que grudou na pele. Pois mesmo agora, já alquebrada e com cabelos brancos, incomodava. Tinha certa satisfação ao notar como lhe evitavam sempre que mancava até o mercado. O dia ficava relativamente melhor quando os ocupantes saiam da sua mesa favorita no *saloon*.

Fazia o possível para ser mantida sozinha a maior parte do tempo. Infelizmente, já há dois meses, alguém teimosamente tinha se instalado em Rancho Queimado. Uma pessoa que não partiu apesar das ameaças e ofensas que havia lhe dirigido quase todos os dias.

Recostou-se um pouco, mudando de posição para aliviar a dor nos ossos. Podia ouvir o som de pratos e panelas lá dentro, assim como sentir o cheiro de cozido. Odiava cozido, mas ninguém chegava até aquela idade com todos os dentes. Jamais imaginou que viveria a ponto de não ser capaz de mastigar.

— Parece que a morte me esqueceu — reclamou. Se levantou, deixando a varanda larga para trás e se dirigiu até a porta, recostando-se no estrado.

A garota que dardejava pela cozinha num vestido simples e mal arrumado se chamava Grace e era um pequeno demônio em se tratando de

ser teimosa. Também era sua neta, supostamente. Dizia que depois que ficou sozinha no mundo resolveu procurar a avó bandida das histórias que ouviu. E a encontrou em Rancho Queimado.

Djess tentou convencê-la energicamente de que uma criança como ela não tinha nada para fazer em companhia de uma velha no fim da vida. Sua óbvia presença na cozinha demonstrava quem era a mais teimosa.

— Não quero comer porcaria de cozido nenhum — bufou.

— E eu gostaria de ouvir um obrigado de vez em quando, mas não podemos ter tudo o que queremos, vovó.

Não tinha vontade de discutir. Mancou até seu lugar na mesa, servindo-se até o prato transbordar. A mão tremia tanto que espalhou uma boa quantidade da sopa sobre a toalha. Grace ou não ligava de fato, ou ao menos parecia não se importar. Já Djess odiava. As mãos começaram a tremer há três anos, e pioravam a cada dia. Era uma droga, mas até o clérigo idiota da cidade disse que não havia jeito. Enquanto sorvia o caldo com a colher, os olhos acinzentados estudavam a menina.

— Disse que minha filha te abandonou. — tentou mais uma vez.

— Sim, quando era criança. Mal lembro dela porque fui criada pelo meu pai.

— E quem era ele mesmo?

— O Groo Ligeiro, do *saloon*.

— De Smokestone?

— De Smokestone.

Não se lembrava de nenhum Groo Ligeiro, o que era curioso, já que conhecia cada saloon de Smokestone como o próprio rabo. Mas, de algum jeito, a menina lembrava um pouco a ela própria quando jovem. Cabelos negros, olhos claros. Até mesmo o rosto de feições espertas. Mas aquela boca... Não era uma boca que alguém pudesse esquecer. Parecia preencher o rosto inteiro.

— Tem os meus olhos — comentou.

— Claro. Você é minha avó.

— É isso o que você diz.

A conversa sobre aquilo nunca ia a lugar algum com Grace. Por isso, desistiu de falar e terminou de tomar a janta. Estava se preparando para recolher os pratos quando os cães deram o primeiro sinal. Alguém com pouco juízo ou nenhum amor à vida se aproximava de Rancho Queimado.

— Achei que ninguém vinha até aqui — disse a menina.

— Ultimamente as pessoas estão fazendo exatamente o contrário do que espero delas — comentou a anciã.

* * *

Havia várias formas de morrer em Namalkah. Poucas eram tão certas quanto entrar em Rancho Queimado no meio da noite sem ser anunciado. Damon sabia disso, por isso sequer apeou. Estacou diante da porteira com as mãos para o alto, deixando o exausto cavalo pastar, ainda com a carga fúnebre atada à cela. Cada pedaço de cerca no entorno lhe trazia lembranças.

O lugar havia abrigado grupos de bandidos no passado, mas poucos tão temidos quanto os Cavaleiros da Tormenta. Tinha certa ironia no

nome. Foi Matt quem o escolheu, e todos os demais ou acharam uma enorme palhaçada ou pouco ligaram para como seriam chamados. Mas Matt gostava de criar um ar de mistério em torno de seus feitos. E claro, naquele ano tão distante, tormenta era apenas uma chuva muito forte.

Atualmente, o nome soaria ainda pior.

— Melhor ficar quietinho, parceiro — falou Jonah para o caixão em tom de troça, sem se virar em nenhum momento — Temos que ir com cuidado agora...

— Seja lá quem for, caia fora! Não conto antes de atirar!— A voz estava desgastada e mole, mas Jonah a reconheceria mesmo em meio à um furacão. Também sabia que Djess seria de fato capaz de atingi-lo mesmo daquela distância e no escuro, por isso precisava ir devagar com as palavras. Manteve as mãos para o alto.

— É assim que recebe os amigos?

— Não tenho amigos que valham a pena receber — respondeu titubeante.

— Por isso temos que cuidar bem dos poucos que restaram.

Era um código. Soava infantil, mas Matt — sempre ele — disse que era importante. Talvez houvesse algum sentido nisso agora, em que todos estavam tão diferentes. Rugas, alguns quilos a mais e muito cabelo a menos. Com as esporas da bota, mãos para o alto, colocou o cavalo para marchar devagar, arrastando o caixão lentamente atrás de si rancho adentro.

— Quem vem?

— Sou eu, Djess. Jonah.

Um tiro explodiu pelo ar, passando à centímetros do cavaleiro. Ele se jogou do cavalo um segundo antes. Muito mais pesado do que costumava ser, caiu de mau jeito sobre o ombro enquanto o cavalo assustado partiu em disparada pela porteira, levando Matt consigo. Não tinha tempo para reclamar de dor, porém. Já estava em disparada pelo terreno em busca de abrigo. Outro dois tiros o erraram por pouco no percurso que fez para chegar até uma velha carroça tombada de lado. Lá atrás, arfando e com o coração aos pulos, gritou:

— Mas que porra, Djess! Sou eu! Jonah! Jonah Damon!

— É por isso que estou tentando encher essa carcaça de buracos, seu porco maldito — gritou Djess segurando o punho direito com a mão esquerda, tentando mantê-la mais firme. O indicador e o dedo médio estendidos começavam a brilhar e logo pegaram fogo. Apontou-os em direção a carroça e disparou. Desta vez o bólido abriu um rombo grande o suficiente na madeira para que fosse possível ver Jonah do outro lado através do chamuscado.

— É a última vez que peço com educação, sua grandessíssima idiota — respondeu o velho guerreiro puxando a espada. Era uma lâmina longa, completamente negra e com a marca de um cavalo em chamas entalhada no centro. O metal começou a fumegar assim que abandonou a segurança da bainha. Colocou-se de pé, saindo do esconderijo e foi em direção à pistoleira, o rosto contorcido pela raiva. — É melhor parar com essa merda, velhota. Ou irei fazer você se lembrar com quem está lidando.

Os dois punhos de Djess estavam estendidos agora, os dedos em chamas prontos e apontados para Damon. Dali, notou que tremiam um

pouco. Isto explicava como ainda estava vivo. Se fosse nos velhos tempos, aquela marmota enrugada jamais erraria um tiro.

— Você já foi melhor nisso — provocou. Em resposta, o primeiro disparo espocou pelo pátio e Jonah o defendeu com a espada, ricocheteando a chama que explodiu de encontro à parede do velho rancho. Djess gritou um impropério, mas não abaixou a outra mão que continuava soltando faíscas de fogo mágico.

— Saia da minha frente agora mesmo, seu saco de problemas, e talvez eu deixe que vá embora com a dignidade intacta.

— Conversa. Perdeu sua chance quando errou o primeiro tiro.

— Mas pode apostar que eu não vou errar o meu, gorducho — falou uma segunda voz feminina por detrás do buraco de bala na parede. Era uma garota portando uma longa espingarda. Coisa nova, de Smokestone.

— E lá se vai a sua chance — provocou Djess.

Jonah lentamente abaixou a espada, o rosto fechado numa carranca de ódio. E então desatou a rir. Gargalhou com vontade, como há muito tempo não fazia. Djess fez o mesmo enquanto o fogo arcano se desfazia em suas mãos. Virou-se então para Grace, dizendo:

— Sirva mais um prato daquela bosta de cozido, pequena. Temos visita.

* * *

— Então você resolveu rever os membros do bando...

O caixão de Matt estava no meio da varanda agora, com Djess e Damon largados nas cadeiras com os pés sobre ele, fumando e bebendo.

Grace estava sentada na escada, a cabeça levemente inclinada, apoiada na coluna de madeira. O vento soprava agitando o matagal que chiava, como se pedisse silêncio para os bichos da noite não interromperem a conversa dos dois velhos aventureiros.

— Sou um saudosista, você sabe.

— A esse ponto? — tornou ela, o calcanhar batendo de leve no tampo de madeira.

— Foi bem mais fácil convencê-lo do que a você, teimosa.

Riram um pouco, a fumaça dançando levemente no ar. Damon coçava a barba rala, a espada colocada de lado. Fazia tempo que não a usava, mas apenas aquilo já o fazia se sentir vivo novamente. Olhou de soslaio para Griff que, em silêncio, observava as mãos estendidas tremelicando. Foi a sua voz arranhada que quebrou o silêncio:

— Voltei para Namalkah para morrer, Jonah. Quero que seja aqui.

— Ninguém falou em morrer, velha. Vai ser um passeio. Isso não lhe apetece?

— Apetecer? Nem tenho certeza de que ainda sei montar.

— Conversa. Isso não se esquece, furacão.

— É o que dizem... — e repetiu, um pouco mais baixo — É o que dizem.

— E quem é a garota? É menina demais para ficar presa nesse chiqueiro contigo.

— Ela acha que é minha neta.

— Tenho certeza! — respondeu a menina com um sorriso – Meu nome é Grace.

— E como disse que se chamava seu pai? — perguntou Djess.

— Will Sortudo, do Hotel.

— De Smokestone?

— De Smokestone.

Jonah curvou-se em direção a amiga, observando sua reação. Depois, com um dar de ombros, sentenciou:

— Se sua filha tinha esses lábios, eu também gostaria de tê-la conhecido.

— Não me lembro de nenhum Will do Hotel.

— Também não lembra da metade das pessoas que levou para a palha, velha fogueira — caçoou Damon. E após um instante: — Ela tem seus olhos.

— Tem mesmo — concordou Griff com um dar de ombros, encerrando o assunto.

* * *

— O Xerife está indo para Smokestone.

Aquela notícia chegando assim, de forma tão repentina, fez com que Djess perguntasse a si própria se não estaria ouvindo coisas. Virou-se na direção de Damon que ainda soprava fumaça para o alto, mas estava disfarçando e muito mal seu visível interesse na reação dela, prestando atenção a cada movimento. Ainda de soslaio, completou:

— Sei de fonte segura. É claro que está atrás de você.

— E irá perder a viagem — respondeu Djess com sarcasmo — Eu vou ficar bem aqui.

— Sem dúvida ele acabará encontrando esse buraco, sua cobra. Mas Vila Afastada vem antes. Doc está lá. E nem falei do Coveiro.

— Problema deles — mentiu — Não sou mãe daqueles dois.

— Conversa. Sozinhos, estão condenados. Mas e se juntarmos nós quatro?

Um breve silêncio se colocou entre os dois, enquanto cada qual ponderava sobre aquela ideia. Griff olhou para o alto, imaginando até onde aquilo poderia levar. Virou-se para Damon então.

— Você quer vingança. — afirmou Djess. Não era uma pergunta.

— Você não quer?

— Trinta anos é tempo suficiente para que a ira abandone o coração de alguém.

— Não do seu, aposto — afirmou Jonah — Você sempre me disse que era ruim, vingativa e rancorosa. Sei que ainda guarda muita raiva dele. Diabos, Djess, eu tenho mais raiva dele pelo que fez a você do que pelos meus próprios motivos!

— Por causa dele você passou trinta anos quebrando pedras na prisão — lembrou-lhe.

— E elas quebravam fácil, garanto. Via o rosto do desgraçado em cada seixo que bati com a marreta ao longo de todo este tempo.

— E o que foi que ele fez? — era Grace, as mãos pousadas sobre os joelhos. Os dois olharam-na por um instante. Repentinamente, Djess respondeu:

— Não é da sua conta.

— Tão ruim assim? — retrucou ela.

— Pior do que isso, e mais — era Jonah — Por isso não sei porque está cheia de ressalvas quanto a nossa pequena excursão.

— Uma maldita caçada de sangue, você quer dizer — ralhou a pistoleira colocando-se de pé com certa dificuldade — É isto que deseja, não é? Que os Cavaleiros da Tormenta enfiem seus lenços vermelhos nas caras cheias de rugas, ajeitem os cintos sobre as panças gordas cultivadas com esmero nas últimas três décadas e partam em uma maldita, hedionda e desgraçada caçada de sangue.

— Sem tirar nem pôr, velha águia. Matt já está comigo. Você vem?

— Nem que minha vida dependesse disso — retrucou a maga.

— E se o que estiver em jogo for a minha?

— Do que está...

Damon não respondeu. Cuspiu o resto do cigarro que fumava por cima do caixão e arregaçou a manga direita da camisa surrada. Do lado de fora do antebraço, pouco acima do cotovelo, um corte rubro repleto de pequenas mandíbulas abria e fechava num movimento frenético e sem lógica, subindo pelo braço e desaparecendo nas costas como se fosse um verme faminto enterrado profundamente na carne. De quando em vez, um olho asqueroso se abria, e dele escorria uma lágrima de sangue e pus.

— Mas que diabo é isto? — perguntou Grace, assustada.

— Minha sentença de morte — respondeu Damon — Vai negar o último pedido de um velho condenado?

* * *

Vila Afastada era chamada assim porque, de fato, ficava em meio a lugar algum, perdida entre a imensidão de pastos verdes do reino dos cavalos. Era praticamente independente, com sua pequena população produzindo e consumindo só aquilo que eram capazes de produzir. Os cavalos eram bons e a gente feliz em sua própria ignorância. A distância era a eterna fronteira. Ninguém iria tão longe por tão pouco. Mas, surpreendentemente, em Vila Afastada vivia um médico.

Quando chegou, foi visto da mesma forma como eram vistos todos os que ali chegavam. Com um misto de desconfiança e surpresa. Era um homem bem vestido, de fraque e cartola, quase morto sobre um cavalo exausto. Das mãos frouxas no arreio, escorria um filete de sangue que se misturava ao suor do corcel. O levaram até o balcão da taverna, onde, entre delírios e gritos de dor, instruiu o taverneiro e o vagabundo local a extraírem os projéteis que jaziam encravados na carne das costas e limparem tudo com a bebida mais forte que tivessem.

Franklin quase nunca era chamado pelo nome. Desde que sobreviveu ao incidente, passou a atender como ‘O Doutor’.

Num lugar sem clérigos, deuses ou magia, os serviços prestados por ele salvaram um número considerável de vidas, especialmente levando em conta o número ínfimo de habitantes. Partos, dores de dente, amputações, o Doutor tratava de todos sem nunca cobrar nada em troca.

Vivia de forma confortável em uma casa construída pelos demais habitantes, e clinicou ali ao longo de três décadas. Naquela manhã, ao reler com carinho um dos últimos livros que conseguiu pôr as mãos, imaginou que, talvez, enfim poderia se dar ao luxo de esquecer seus dias passados

e descansar. Foi mais ou menos neste momento que um grito ecoou do lado de fora. Uma voz conhecida, tonitruante e odiosa:

— Venha cá, boa vida! Estou doente!

Franklin mancou até a varanda com passos vacilantes. Precisou buscar forças para não despencar de joelhos e desmaiar ali mesmo. Um segundo depois, seu semblante se transformou, e dando às costas ao grupo, regressou ao consultório batendo a porta com força.

— Sabia que seria assim — disse Jonah voltando-se para Griff — Quer tentar?

— E tem jeito? — reclamou.

— Qual o problema? Vocês não eram amigos? — inquiriu Grace.

— Tivemos alguns contratempos — respondeu Jonah — Porque você acha que ele manca?

— Não é hora para histórias — cortou Griff — Vamos.

A porta do consultório estava trancada, mas Griff não precisou bater uma segunda vez para que abrisse. O Doutor estava ali, parado diante da porta, impedindo a passagem do grupo com o olhar zangado congelado no semblante sério. Contudo, quando o velho capuz de viagem deu lugar ao rosto envelhecido da mulher, a ira se desfez em um sentimento estranho de saudade e rancor.

— Não acredito que vieram até aqui.

— Também estou feliz em te ver — cortou Jonah atrás dela, sendo completamente ignorado por ambos.

— Não queria ter vindo, Doc — desculpou-se Griff — Mas o assunto é sério.

— E quem é a menina? — cortou o médico apontando com a ponta do queixo para Grace.

— Sou neta de Griff — respondeu ela estendo a mão delicada. Franklin a apertou, sem desviar o olhar de Djessica porém. Encarou-a por alguns segundos, como se procurando por alguma coisa que uma primeira olhadela tivesse deixado escapar. Compreendendo, murmurou mais para si mesmo do que para qualquer outro:

— Os olhos. Eu devia ter percebido.

E dirigindo-se aos demais:

— Digam logo o que vieram fazer. Não tenho o dia todo.

— Mostre pra ele aquela sua aberraçãozinha, Damon — falou Griff sentando-se sobre a maca e puxando um cigarro de algum bolso oculto.

Jonah afastou o capote, deixando propositalmente a espada à vista de todos, dobrou a manga da camisa até a altura do cotovelo e, com um gesto rápido, puxou o tecido braço acima. O corte demoníaco retorcia e estalava as minúsculas presas vermelhas, causando uma repulsa difícil de explicar. Franklin, porém, parecia não apenas conhecer aquilo como não se abalou em nada com a monstruosidade do ferimento.

— Como aconteceu? — perguntou.

— Sabe o que é? — era Griff, curiosa.

— Sei — tornou o Doc buscando por um copo de bebida na cristaleira do consultório que encheu sem economia. Notoriamente, não ofereceu a nenhum dos presentes. Apontando com a mesma mão que segurava o recipiente, sentenciou: — Não é um resfriado que se pega no ar. É um demônio da Tormenta. Muito, muito ruim.

— Tormenta? — perguntou Jonah parecendo igualmente surpreso — *Aquela* Tormenta? A chuva ácida de Trebuck?

— Não só de Trebuck. Zakharov também. E há outras, pelo que soube. Espalham-se por aí.

— Besteira — resmungou Damon — Não pode ser Tormenta.

— E de qualquer forma não importa o que é, certo? — disse Grace — Basta arrancar ele dali o quanto antes.

— Se já tinham uma especialista com vocês, por que vieram até mim? Queriam uma segunda opinião?

— Não sou médica — defendeu-se.

— Notei assim que abriu essa bela boquinha, docinho. Isso é um simbionte. Está tão vivo quanto um de nós e quer continuar assim. Se tentar arrancar, vai comer sua cara.

— E essa agora... — sussurou Damon desdobrando a manga da camisa para esconder a criatura.

— E pensando melhor, já ouvi histórias o suficiente — cortou o Doutor. Depois de um longo gole, bateu o copo sobre a mesa — Me digam o que vieram fazer aqui ou então caiam fora. Quero esquecer vocês assim que possível para aproveitar o tempo que me resta em paz.

— Doc, talvez você tenha mais memória do que tempo agora.

* * *

O Doutor não encarou com bons olhos a ideia de uma caçada de sangue àquela altura, especialmente ao lado de Jonah e da revoltante presença dos restos mortais de Matt. Porém, se havia alguém em Arton merecedora de uma vingança, esse alguém era Djess. Pediu algum tempo para pensar, mas acabou admitindo para si mesmo que a decisão já estava tomada no momento em que ela entrou em seu consultório.

Partiram ao alvorecer.

* * *

Smokestone era o melhor lugar do mundo para um deslocado.

Ficava tão longe de tudo e tão perto de nada quanto qualquer outro lugar de Arton. Uma cidade fora-da-lei, protegida por lealdade, mentira e uma boa quantidade de pólvora. Ficava no reino de Petrynia, talvez. Ninguém tinha certeza sobre sua existência, a maioria sequer já ouviu falar dela, mas aqueles que a conheciam, amavam com todas as forças. Por ser crua, feia e deles. Smokestone não era de mais ninguém.

Nessa cidade maldita, lar dos piores entre os piores, os Cavaleiros da Tormenta eram lenda. Por isso, talvez, é que de algum jeito todos sabiam de antemão que os cinco chegariam ao amanhecer, cavalgando como um bando de abutres atrás de carniça, metidos em suas roupas escuras, com o rosto escondido por detrás dos lenços vermelhos.

Jonah vinha à frente, montando seu cavalo, puxando o caixão de Matt atrás de si apesar dos protestos constantes e até cansativos do Doutor. Djess e Grace cavalgavam cada qual à um lado, equidistantes. Formavam uma linha ao pôr do sol, com Azgher queimando ao fundo, gordo e laranja. Parecia preencher todo o horizonte. E fazia sentido que estivesse

assim. A última cavalgada dos Cavaleiros da Tormenta era um evento único. Algo que até mesmo um deus gostaria de apreciar.

Atravessaram o pórtico tosco, ladeado pelo crânio furado de dois minotauros e atravessaram a Rua da Poeira até o saloon. O povo nas janelas e varandas do casario observava, calado, o retorno do famoso grupo de foras-da-lei. O único barulho era do vento que zunia através dos casebres, balançando a corda da forca na praça principal, soprando pó até o cemitério.

De lá, vinha o Coveiro.

Kraul "Coveiro" tinha a fama de ser o único homem totalmente sincero da cidade. Vestia um macacão puído, descalço, sempre com uma pá à tiracolo. Tinha sangue de orc, jeito de orc e um soco de orc sempre pronto para aqueles que o confundissem com um. Tinha lutado contra Jonah tantas vezes que se tornaram amigos. Os melhores, talvez. Damon gostava de dizer que se completavam. O Coveiro abria os buracos e ele mandava os inquilinos direto para o fundo.

Apearam ao lado dele, entregando-lhe as rédeas dos animais. O Coveiro sorriu ao ver Djess, e não tardou a compreender o motivo da chegada do bando. Coçando a cabeça calva, falou:

— Primeiro o Xerife. Agora vocês. Vieram para matá-lo.

— Viemos.

— A coisa vai ser feia — afirmou.

— Vai. — concordou Damon enquanto desamarrava o caixão de Matt, largando-o no chão poeirento — Vamos precisar de mais uma cova.

— Ou de muitas — brincou o meio-orc — O que faço com vocês caso morram?

— Como dizem, o que acontece em Smokestone, fica em Smokestone.

— Ela é apenas uma criança — afirmou. — Lembra você, Djess.

— Sou neta — explicou Grace com um sorriso.

— Neta, é? — comentou, mas não disse mais nada. O Doutor passou ao lado dele, cumprimentando-o com um par de tapas nas costas e sentou-se sobre o caixão para esticar as pernas. Damon jogou a capa do manto para trás, revelando a espada larga na cintura e berrou para dentro do *saloon:*

— Sei que está aí dentro, desgraçado. É hora do acerto de contas!

O tempo parecia ter parado. O silêncio era total até ser quebrado pelo trinado ritmado das esporas. Passos lentos, porém firmes, e então a porta de vai-vem se abriu num rompante. Surgiu um senhor de olhos afiados num rosto fino, dividido por um bigode farto, completamente branco exceto pelas manchas de fumo sobre os lábios. Ajeitou o chapéu, soprou fumaça do charuto para o alto e disse:

— Desgraçado? É assim que recebe os amigos?

— Não tenho amigos que valham a pena receber — respondeu Damon, um esgar de ira no rosto. Instintivamente, Doc e Djess se prepararam para revidar a qualquer movimento. Com um sorriso torto, Eliot "Xerife" tirou o chapéu e cumprimentou os antigos companheiros com uma longa e irônica reverência.

— Nós não tínhamos que cuidar bem dos que restaram, Jonah? — ironizou o velho líder dos Cavaleiros da Tormenta — Porque não deixamos nossas diferenças de lado e resolvemos tudo com uma rodada de bebida no balcão?

— Se tivesse continuado enfiado no rabo de algum demônio como fez nos últimos trinta anos, provavelmente teríamos mesmo morrido quietos e amargurados. Mas não foi bem assim, certo? Porque resolveu voltar?

— Pelo mesmo motivo que vocês, imagino — arriscou o Xerife — Tédio. E um pouco de solidão.

— Tolice! Eu estava preso desde que nos traiu, cascavel!

— Confesso que isso me decepcionou um pouco. Esperava que fosse fugir de lá na primeira oportunidade para vir me matar. *Mas trinta anos?* Tem tanto medo assim de mim, grandão?

— Meu único medo era ir para o túmulo sem levar você junto, maldito — ameaçou Damon. O simbionte deslizou para fora da própria pele, crescendo e se espalhando como um fungo, abrindo novas feridas repletas de olhos, presas, sangue e matéria vermelha na pele envelhecida do cavaleiro. Formaram garras famintas que se moviam e sibilavam em um som incompreensível e faminto — Era impossível para um homem fugir de Yuden. Mas recentemente achei um jeito de me tornar mais do que isso.

— Achou? — falou Doc, incrédulo. — Você fez isso consigo mesmo?

— Talvez — respondeu Damon, o rosto retorcido pela dor — Quando vi que nunca ia escapar vivo da prisão, resolvi aceitar qualquer ajuda. Só não tinha entendido que o demônio era um monstro da tempestade rubra. Nunca fui de pensar muito, você sabe.

— Todos nós sabemos — cortou Djess, enfurecida — É por isso que chegamos até aqui!

— Terão tempo para discutir isso depois — falou Grace sacando a arma do coldre e apontando para o Xerife — Acabamos com o bigodudo primeiro.

— Quem é essa daí? — perguntou Eliot, contrariado pelo apelido desrespeitoso, mexendo o charuto entre os lábios de um lado para o outro.

— Sou a neta de Djéssica — respondeu, orgulhosa. Em resposta, o pistoleiro abriu os lábios, quase deixando o charuto cair, e depois de alguns instantes, se deixou levar por uma longa e rouca gargalhada.

— Neta? — disse debochando da garota — Impossível, menina. Minha linda Djessica é seca como um deserto. Nunca deu fruto algum!

— Eliot! — gritou Damon.

— Qual é, Jonah! Você melhor do que ninguém sabe disso. Foi o único que conseguiu plantar uma criança nela. E sabe que ela nunca vingou!

Aquele era seu limite.

O cavaleiro perdeu completamente o controle, desembainhou a espada e partiu na direção do Xerife. Ainda sorrindo, Eliot sacou a pistola e disparou três vezes contra o velho amigo. Os dois primeiros disparos atingiram a carapaça vermelha do simbionte, que absorveu o chumbo e o expeliu em seguida. O terceiro o pegou na boca, arrancando dois dentes e saindo pelo outro lado do rosto. Jonah pareceu não notar o ferimento. Atacou com a espada longa, a lâmina flamejante errando o alvo por muito pouco, despedaçando a coluna do saloon em vez disso.

O Xerife saltou sobre o oponente, pisando nele para ganhar impulso e ganhou a rua, seus pés tocando o chão no mesmo instante que os primeiros disparos de Djess chegaram. Ele se esquivou com facilidade

e atirou na velha maga. Uma barreira arcana impediu que as balas à atingissem, desviando os projéteis para o chão. Eliot notou a manobra, colocou as armas no coldre e sacou um segundo par de pistolas, desta vez com balas mágicas. Ia disparar quando a pá do coveiro passou à centímetros de seu rosto. O meio-orc sequer havia terminado o golpe quando a bota do oponente o atingiu no rosto, jogando-o para trás.

Estava agora frente à frente com o Doc, que puxou um frasco de poção de dentro do fraque e o arremessou contra o adversário. Em vez de esquivar-se, o atirador largou um dos revólveres e estendeu a mão para agarrar o vidro em pleno voo. Grace notou a manobra e disparou contra o vidro, fazendo com que seu conteúdo flamejante chovesse sobre todos, espalhando fogo e fumaça em volta. À esta altura, Damon voltava em disparada, preparando-se para um segundo golpe. Foi o único atingido pelas chamas alquímicas. O verdadeiro alvo havia desaparecido em uma nuvem de poeira.

— Onde... — tentou Grace. No instante seguinte, sentiu o cano da arma de Eliot encostado em sua têmpora.

Djess e o Doutor pararam no mesmo instante, prontos para atacar com a menor brecha do adversário. Enquanto isso, Damon apagava o fogo que queimava suas roupas com golpes de chapéu. O coveiro também voltava agora, cuspindo sangue e secando a boca cortada com o braço, arrastando a pá atrás de si. O Xerife estava cercado.

— Todo mundo paradinho — falou o líder, engatilhando.

— Deixa ela de fora dessa, Xerife — exigiu Damon.

— Foram vocês que a trouxeram até aqui — lembrou-lhes Eliot — Ainda por cima, contando um monte de mentiras sem pé nem cabeça.

— Eu vim porque quis — era a refém. — Eles não me contaram nada.

— Não se sinta mal por isso, eles são assim mesmo. Então deixe me contar uma historinha pra você, lindinha. Quando nosso bando estava no auge, o casalzinho ali resolveu que iria largar o bando e se esconder em algum lugar perdido de Namalkah. Queriam criar cavalos e ter filhos. Estavam tão animados com a ideia que Djess pegou barriga. Dá pra acreditar? A Pistoleira Vermelha, grávida!

Ninguém se movia, mas a dor e desconforto de todos era nítido. Por alguns instantes, os Cavaleiros da Tormenta não puderam sequer se olhar nos olhos. Estavam revirando memórias dolorosas dos seus últimos dias como um grupo. Era a reação que Eliot buscava. Falando ao pé do ouvido da garota, o bigode farto roçando na nuca, prosseguiu murmurando:

— Tentei colocar razão nos miolos dos dois, mas estavam muito apaixonados para pensar. Então fui falar com Matt. Ele concordou comigo que seria péssimo para os negócios. E como sempre foi muito bom em convencer as pessoas, inventou uma história absurda pro Doc. Foi o Doc ali que preparou a poção, acredita? Só não imaginou quem iria beber.

Grace permanecia imóvel, a lembrança da arma machucando seu rosto, mas os olhos estavam o tempo todo em Griff.

— Depois de um roubo à diligência na Curva do Amarante nós entramos numa taverna dispostos a gastar tudo o que pudéssemos antes de fugir. Foi uma festa e tanto! No meio da bebedeira, coloquei o abortivo na bebida de Griff. Só que a bebê já era muito grande, parece que essas coisas tem um tempo certo pra acontecer. Ela quase morreu!

— Cuidei dela sem dormir por dois dias — falou o Doc — E não demorei para ligar os pontos. Quando contei o que houve para Damon, ele enlouqueceu. Matou Matt com os punhos, quase *me matou* e foi atrás do Xerife.

— Mas eu também não nasci ontem. — gargalhou Eliot — Como o bando já tinha ido pro saco de qualquer jeito, arrumei um jeitinho do velho Damon acabar nos braços da milícia em Yron. De lá, foi deportado para Yuden.

— Porque fizeram isso? — perguntou Grace, lágrimas escorrendo.

— Do que está falando, garota? — era Damon, todo carapaça e espinhos.

— Me aceitaram todo esse tempo! Vocês sempre souberam que eu não sou neta de ninguém coisa nenhuma!

— Que merda você colocou naquela poção de chamas dessa vez, Doc? — ralhou Jonah — A garota está imaginando coisas!

— Sem dúvidas exagerei na dose de novo — respondeu o Doutor sacando mais um frasco de um dos inúmeros bolsos do casaco — É um quadro claro de delírio provocado pela fumaça.

— Conversa! — berrou a menina — Cada um de vocês soube desde o começo que eu estava mentindo. Que era algum tipo de aproveitadora que achou que ia conseguir um bom rancho enganando uma mulher sozinha!

— Não sei do que você está falando, neta ingrata — reclamou Djess, os punhos tremendo, mas o tempo inteiro apontados para o Xerife — Acha mesmo que eu comeria aquela merda de cozido se não fosse feito por alguém do meu próprio sangue?

Grace encarava o grupo, incrédula. Aos poucos, esse sentimento de perplexidade deu lugar a uma raiva genuína contra o monstro que a mantinha ali, presa e com a arma apontada para ela. Sem pestanejar, pediu:

— Atira, Djess.

— Você sabe do meu problema nas mãos, garota — falou a pistoleira — Eu não consigo firmar o tiro. Vou arrancar sua cabeça junto com a dele.

— Não importa — repetiu, firme. — Confio em você. Pode atirar!

— Essa eu quero ver, Pistoleira! — disse Eliot — A menina lhe...

A frase foi cortada pelo repentino baque surdo da pá do Coveiro contra a cabeça do Xerife. O homem ainda tentou se voltar para o lado de onde veio o golpe, e por um pequeno instante, viu Damon e Doc ao lado do meio-orc. Então sua atenção se perdeu em algum lugar para além do casario, em um ponto distante no céu azul de Smokestone. Aos poucos, escorregou ao lado de Grace e caiu de cara no chão, um filete de sangue descendo pela nuca.

— Desculpa — pediu o Coveiro, parecendo realmente envergonhado — Sei que era seu momento, Djess, e acho mesmo que você ia acertar. Juro. Mas era perigoso, entende? Você está tremendo tanto, e ele não parava de falar.

— Cala a boca, por favor — gargalhou a velha Griff — É claro que eu ia errar e me culpar disso pelo resto dos meus dias!

Grace se desvencilhou do seu captor, correu até a mulher e a abraçou com força, apesar de seus protestos. Damon também se aproximou de ambas, o simbionte vermelho escorrendo para dentro de si mesmo, tornando-se menos ruim de ver. Apoiou a mão nos ombros da maior amiga que já teve, e então também a abraçou. Doc e o Coveiro apertaram as mãos, e então, chutando a bota de Eliot, o último pediu:

— O que fazemos com ele agora?

— Foi pra isso que o bom Matt fez todo esse caminho até aqui — respondeu Damon — Vamos ter um belo funeral ao entardecer.

— Ele ainda está vivo — sussurrou Grace.

Djess piscou para ela.

É claro que estava.

* * *

O caixão de Matt era grande quando o compraram, tantos anos atrás. Mas Damon fez questão de que fosse assim. Para alguém que não gostava de pensar à longo prazo, foi um plano e tanto.

O Coveiro levou o corpo desacordado de Eliot até o esquife sem dificuldade, deitando-o no que havia restado dos ossos do outro traidor. A madeira ainda era boa. Pregos novos foram colocados em volta, fechando-o bem. Algumas pessoas assistiram a tudo. Nenhuma teve coragem de se opor.

Arrastaram o caixão até uma cova nova e o deitaram ali. Enquanto o Coveiro jogava terra sobre ele e Doc dizia algumas palavras para encomendar a alma direto para os braços dos deuses malignos, os quatro escutaram os primeiros gritos abafados.

Damon ajudou com a tarefa, feliz.

Enquanto cavava, assobiava uma canção.

É aqui que tem um grupo de RPG?

Sim, tô começando uma mesa de 4E...

Chega de passar trabalho para encontrar uma mesa!

O questfinder é um aplicativo que utiliza geolocalização para ajudar você a montar seu grupo de RPG. Jogue com pessoas da sua região ou encontre uma mesa disponível para finalmente experimentar aquele seu halfling bárbaro.

Clique aqui e baixe agora nosso app.

Questfinder

IN COLOR!
GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

A Profecia: conheci um capeta em forma de guri

AMALDIÇOADOS

PARTE 2: MAIS FILMES ZICADOS ATÉ O OSSO!

Vamos à segunda parte da nossa terrível lista de filmes amaldiçoados! Pegue seus amuletos e cruze os dedos para conseguir chegar até o final?

Possessão (The Possession, 2012)

Uma jovem adquire uma caixa em um antiquário, sem saber que ela contém um espírito maligno que possui e consome os vivos. O pai da jovem começa uma desesperada corrida para livrar a filha da maldição antes que ela morra.

Essa história é baseada num objeto que existe de verdade, a *dibbuk* box, que supostamente é possuída por um *dibbuk*, um espírito maligno do folclore judeu. A produção relatou coisas como objetos de cena pegando fogo inexplicavelmente e lâmpadas estourando. O filme usou uma reprodução da tal caixa, mas quando se cogitou usar a caixa verdadeira, parte da equipe e dos atores foi contra, alegando que já havia muita coisa estranha acontecendo no set de filmagens.

No Limite da Realidade (Twilight Zone: The Movie, 1983)

Neste caso uma tragédia real trouxe uma fama terrível para o filme.

A produção tinha tudo para dar certo. Era uma versão para cinema de uma das melhores séries já feitas para a televisão, encabeçada por **Steven Spielberg**, e com a participação de outros fantásticos diretores: **Joe Dante** (*Gremlins*), **John Landis** (*Um Lobisomem Americano em Londres*) e **George Miller** (*Mad Max*), cada um responsável por uma história do filme. Mas durante a filmagem do segmento de John Landis, aconteceu um dos mais terríveis acidentes do história do cinema.

A história era sobre um homem preconceituoso, interpretado pelo astro **Vic Morrow**, transportado magicamente para situações onde vivenciava as mesmas opressões que ele antes proferia, indo parar em um campo de concentração nazista e numa zona de combate no Vietnã. Na sequência do Vietnã, o personagem de Morrow salvaria duas crianças vietnamitas, fugindo de uma explosão e entrando em um helicóptero.

Mas na filmagem o helicóptero teve um problema, e caiu, esmagando uma das crianças, que morreu no local. Uma das hélices se soltou e decapitou a outra criança e Vic Morrow, matando os dois instantaneamente. A produção foi interrompida e todo o segmento teve que ser refeito.

Os outros segmentos foram modificados para dar um tom mais leve para o filme, que já estava sendo noticiado com toda forma de propaganda negativa. As famílias das duas crianças processaram a produção, e o diretor John Landis, por homicídio culposo.

Não é exatamente uma maldição, mas foi considerado por muito tempo como o pior e mais trágico acidente em um set de filmagens, deixando uma marca profunda no filme.

Terror em Amityville, Horror em Amityville (The Amityville Horror, 1979 e 2005)

Baseado numa história real cheia de controvérsias, erros e desinformações técnicas e legais, o filme conta a história de um casal que se muda para uma casa onde o morador anterior assassinou sua família inteira.

Um dos filmes mais lembrados de casa assombrada, *Terror em Amityville* (ou *Horror em Amityville*, como foi chamado em 2005) foi cercado de problemas mundanos e, de acordo com os boatos, sobrenaturais. A equipe e os atores diziam que a produção era cercada de um clima sombrio e estranho, o que se assumiu ser parte de uma elaborada campanha de marketing.

Na versão mais recente, o ator **Ryan Reynolds** afirmou que acordava toda madrugada às 3:15, o mesmo horário em que a família foi morta na casa.

Apocalipse Now (1979)

Um dos melhores e mais emblemáticos filmes do diretor **Francis Ford Coppola** também foi o que lhe deu mais trabalho.

Coppola acreditou piamente que sua carreira estava acabada e falou abertamente em se matar durante a produção. O filme foi tão complicado e difícil de ser feito que chegou-se a fazer um documentário em 1991 explicando o que teria acontecido (o documentários chama-se *Francis Ford Coppola – O Apocalipse de Um Cineasta*).

Coppola decidiu filmar nas Filipinas, onde o mau tempo e a instabilidade política local causaram inúmeros problemas. Inundações destruíram os cenários, a equipe sofreu diversas doenças tropicais e não havia acesso a tratamento adequado. Um trabalhador da equipe chegou a morrer de doença e foi enterrado no local.

Helicópteros que seriam usados nas filmagens foram mandados para outras regiões do país, para combater rebeldes, e muito do apoio e suporte do governo local simplesmente foi negado por motivos políticos do momento. Os atores principais também tiveram uma boa cota de dores de cabeça: **Martin Sheen** teve sérios problemas com drogas e um ataque cardíaco durante as filmagens; **Dennis Hopper** estava sob o efeito de drogas praticamente o tempo todo e atrapalhava toda a produção. Pra piorar, a equipe era atacada por tigres durante a noite.

Poltergeist: O Fenômeno (Poltergeist, 1982)

O clássico filme de terror que está em todas as listas de "deve ser visto" e "mais assustador de todos os tempos" está cheio de curiosidades e estranhices. Produzido por Steven Spielberg e dirigido por **Tobe Hopper**, é um dos filmes de terror mais marcantes do cinema, popularizando o tema e vários elementos que até hoje estão

presentes. Curiosamente, é uma história onde ninguém morre (exceto um passarinho), mas onde mais mortes (de verdade) aparecem em cena.

O filme se baseia em uma casa assombrada, que foi construída em cima do local de um antigo cemitério e em determinado momento, os moradores da casa encontram os cadáveres, que não foram movidos adequadamente, ao contrário do que havia sido informado. Estaria tudo normal para um filme de terror, se não fosse o fato de que a produção usou cadáveres reais, e nem mesmo os atores foram informados disso.

Se tal decisão afetou ou não o filme, não se pode dizer, mas vários fatos estranhos aconteceram depois. No período de seis anos após o lançamento, três integrantes da equipe morreram, e quatro atores morreram de formas bizarras: câncer de estômago, obstrução intestinal, uma assassinado pelo namorado e um assassinado a machadadas.

Atuk

Ninguém nunca ouviu falar desse filme, uma comédia sobre um esquimó em Nova York, e por um bom motivo: ele nunca foi feito. Os rumores dizem que a maldição sobre ele é tamanha, que cada vez que um ator é escolhido como protagonista, morre logo depois de ler o roteiro. Inicialmente o papel de Atuk foi oferecido, em 1982, para **John Belushi**, que aceitou depois de ler o roteiro, mas morreu de overdose em seguida.

Em 1988, uma nova versão seria feita com o comediante **Sam Kinison**, que morreu antes da produção começar. Outros atores que chegaram a ler o roteiro e estavam em negociação do contrato para o filme foram **John Candy** (morto por ataque cardíaco), **Chris Farley** (sofreu uma overdose) e **Phil Hartman** (assassinado pela esposa). Pelo que se tem notícia, o projeto foi arquivado.

O Bebê de Rosemary (Rosemary's Baby, 1968)

O excelente filme de **Roman Polanski** sobre uma jovem que acredita estar grávida do demônio é um dos maiores clássicos de terror do cinema, essencial para quem gosta do gênero. Depois que foi lançando, inúmeras controvérsias surgiram, começando pela quantidade imensa de cartas que o produtor **William Castle** recebeu com reclamações, acusando de promover bruxaria e satanismo.

O estresse foi tamanho que afetou a saúde de Castle, que teve vários problemas nos rins. O compositor da assustadora trilha sonora **Krzysztof Komeda** morreu por conta de um coágulo no cérebro (da mesma forma que um personagem do filme). Mas o fato mais assustador é que durante as filmagens a esposa do diretor Roman Polanski, grávida de três meses, foi brutalmente assassinada pelos seguidores de **Charles Mason**.

O Exorcista (The Exorcist, 1973)

Considerado por muita gente como o filme mais assustador de todos os tempos, *O Exorcista* conta a história de um jovem padre que vai acompanhar um exorcismo realizado por um padre mais experiente, para expulsar o demônio do corpo de uma criança de 12 anos de idade.

A simplicidade da história não indica a brutalidade do filme de **William Friedkin**, baseado no livro homônimo de **William Peter Blatty**, igualmente brutal e assustador. Por anos, as cenas de possessão da jovem Regan causaram pesadelos em muita gente. Como se não bastasse a temática, o filme tem uma quantidade absurda de fatos estranhos o cercando.

Pelo menos oito pessoas envolvidadas morreram de forma suspeita. Quando o filme estreiou no Teatro Metropolitano de Roma, na Itália, um raio atingiu a igreja que ficava em frente ao cinema, destruindo uma cruz de mais de 400 anos. O cenário da casa da família MacNeil pegou fogo inexplicavelmente, mas o quarto da jovem Regan ficou intacto, sem um dano sequer. O clima durante as filmagens era tão pesado que o diretor chegou a chamar um padre de verdade para benzer a locação.

A Profecia (The Omen, 1976)

Se os filmes amaldiçoados tivessem um concurso, *A Profecia* levaria todos os prêmios. O filme mostrou para os críticos e público um terror adulto e realista, mesmo com uma história sobrenatural, do embaixador que começa a desconfiar que seu filho é na verdade o anticristo bíblico que vai causar o fim dos tempos.

Chegou a ganhar um Oscar por sua trilha sonora, que até hoje é usada como referência para terror satânico ou similares. Boa parte do sucesso da produção se deve ao astro **Gregory Peck**, que gostou do roteiro e aceitou o papel principal, mesmo sendo aconselhado a não participar de um filme de terror, que supostamente mancharia sua carreira.

Com todas as qualidades do filme, também se destacam as terríveis tragédias que o cercam. **Jonathan Peck**, filho de Gregory Peck cometou suicídio inexplicavelmente dois meses antes das filmagens. Três aviões separados, onde viajavam três pessoas envolvidas com o filme (o próprio Peck e dois produtores) foram atingidos por raios.

Durante as filmagens, o restaurante do hotel em que o diretor Donner estava hospedado e onde havia marcado uma reunião com os produtores, foi destruido por uma bomba colocada por terroristas. Dois tratadores foram atacados pelos animais que cuidavam, um deles morto por cães. Um avião que fazia uma filmagem aérea caiu e toda a tripulação morreu. Pouco depois do término do filme, o responsável pelos efeitos especiais, **John Richardson,** sofreu um acidente automobilístico que decapitou sua assistente **Liz Moore**, fato muito semelhante a uma cena do filme. O acidente aconteceu numa sexta-feira 13, em 1976, próximo a uma placa que dizia "Ommen, 66,6 km" (Ommen é uma cidade dos Países Baixos). Tanto o diretor, quanto os atores principais se recusavam a falar sobre qualquer tipo de maldição relacionada ao filme.

Claro que tudo isso pode ser só uma quantidade imensa de coincidências.

Ou não.

ROGERIO SALADINO

Ases dos Ares

Manobras arriscadas, máquinas mortais e regras de combate aéreo para *3D&T*

por Bruno Schlatter
arte por Samuel Marcelino

Voar é um sonho antigo da humanidade. Das asas de Ícaro na mitologia grega até as máquinas impossíveis desenhadas por Leonardo da Vinci, incontáveis histórias e lendas preencheram a imaginação de muitos povos, que olhavam para o céu e desejavam estar entre os pássaros.

Foi apenas em meados do século XVIII, no entanto, que as primeiras máquinas construídas pelo homem se elevaram do solo, os balões de ar quente desenvolvidos por portugueses e franceses; e apenas no começo do século XX que os aviões mais pesados que o ar puderam levantar voo e dominar de fato os ares.

E tão logo chegaram aos céus, é claro, as vantagens táticas de tais veículos foram logo descobertas por generais e estrategistas militares. A Guerra da Ítalo-Turca, ocorrida em 1911, foi a primeira em que aviões foram utilizados para reconhecimento de terreno; e na Guerra dos Bálcãs, em 1912, já estavam presentes aviões de ataque. A primeira grande guerra da aviação militar, no entanto, foi a Primeira Guerra Mundial (1914-1918), quando os céus se tornaram verdadeiramente um campo de batalha, tão ou mais sangrento quanto o solo, e pilotos disputavam duelos entre as nuvens atrás do título de Ás, dado àqueles que abatiam pelo menos cinco aviões inimigos.

A partir daí, as tecnologias de aviação evoluíram a cada conflito. Na Segunda Guerra Mundial (1939-1945), cabines pressurizadas, que protegiam os pilotos das intempéries externas, permitiram que os combates se dessem em alturas antes impossíveis; muitas batalhas da guerra foram decididas pelos pilotos nos céus, em especial no front do Oceano Pacífico, em que aeronaves norte-americanas e japonesas travaram duelo atrás de duelo pela supremacia aérea. E durante a Guerra Fria, houve uma corrida particular entre as duas superpotências, a União Soviética e os Estados Unidos, pelo desenvolvimento de tecnologias de ponta como motores supersônicos, mísseis teleguiados e caças com capacidade *stealth*.

Inspiração para campanhas envolvendo combates aéreos, assim, não faltam, como as incontáveis produções literárias, cinematográficas e de outras mídias que tratam do tema podem atestar. Há desde filmes recentes como *Flyboys* até clássicos oitentistas como *Top Gun* e *Águia de Aço*, passando por histórias em quadrinhos como o clássico *Ás Inimigo*, e mesmo animes como *The Sky Crawlers* e *Yukikaze*. Nos videogames, a série mais conhecida do gênero é provavelmente *Ace Combat*, com sete versões desde a sua estreia no PlayStation original, além de inúmeros *spin-offs* e séries alternativas.

Extrapolando o ambiente militar mais tradicional, combates entre naves no espaço também são um tema recorrente em histórias de ficção científica. Como falar de *Star Wars* e não mencionar os esquadrões de X-Wings, Tie Fighters e outras naves icônicas? Mesmo os mechas Valkyrie do clássico dos animes *Super Dimensional Fortress Macross* possuem uma forma de caça, utilizada em batalhas acirradas dentro e fora da atmosfera terrestre. Assim, é muito fácil achar espaço para as regras deste artigo em cenários espaciais, como *Brigada Ligeira Estelar*.

E na fantasia também há espaço para combates aéreos emocionantes, se o seu grupo assim quiser. Aeronautas goblinoides da Aliança Negra em *Tormenta* poderiam formar esquadrões. Ou poderiam existir máquinas mais exóticas em outros exércitos, baseando-se em lendas antigas como a de Ícaro ou projetos de engenharia nunca postos em prática como os desenhos de **Da Vinci**. Num mundo fantástico clássico podem mesmo existir forças aéreas menos convencionais, formadas por cavaleiros voando em dragões, grifos e outras feras voadoras!

Campanhas Militares

Histórias militares são clássicas de fantasia e ficção científica, e se convertem muito bem em campanhas de RPG. Todas as dificuldades em criar motivações para os personagens desaparecem por completo quando simplesmente há alguém de patente superior dando missões e ordenando o seu cumprimento.

Isso não é motivo, é claro, para ser preguiçoso e deixar de fazer personagens interessantes. É possível colocar bastante profundidade em um personagem militar, e criar histórias envolventes e únicas. Que a sua motivação principal para realizar missões seja profissional, e não pessoal, é apenas um facilitador para o mestre envolvê-los nas suas tramas.

Note que o modelo de campanha militar também não precisa ser restrito a forças armadas. Qualquer tipo de organização com uma hierarquia bem definida e rígida pode adotar um formato semelhante, com personagens jogadores iniciando em patentes baixas, obedecendo aos generais e comandantes, e eventualmente galgando posições e tornando-se, eles próprios, líderes de esquadrões ou mesmo divisões inteiras. Séries de mangá e anime frequentemente utilizam organizações assim, mesmo que não tratem especificamente do ambiente militar - ela aparece em guildas de aventureiros, organizações secretas, ordens sobrenaturais, e diversas outras variantes.

Em uma campanha sobre aviões de combate, no entanto, será difícil criar histórias que não envolvam de alguma forma uma grande organização por trás das ações dos personagens. Construí-los é custoso e mantê-los requer acesso a uma base espaçosa e bem equipada, de forma que não é fácil encontrar uma justificativa para um mercenário independente possuir um caça de milhões de dólares sob seu comando! Mas é possível encontrar variações dentro deste tema, e não se limitar a forças armadas nacionais.

No clássico jogo do *PlayStation*, *Ace Combat 3: Electrosphere*, por exemplo, os protagonistas são pilotos de forças armadas privadas, pertencentes a grandes corporações que dominam um mundo futurista ao estilo *cyberpunk*. Grandes companhias mercenárias também podem possuir fundos suficientes para ter aeronaves de combate. Outro exemplo poderia ser um exército rebelde, que luta contra um governo tirano e opressor com financiamento de seus adversários políticos – pense na Aliança Rebelde de *Star Wars* –, ou até mesmo alguma variação de histórias de piratas, com grandes bandos de contrabandistas aéreos escondidos em uma base secreta nas montanhas.

Em último caso, é claro, aviões particulares não precisam ser totalmente colocados fora de questão. Um grupo com acesso a uma boa fonte de peças baratas – talvez a sua base seja um ferro velho, como no antigo desenho animado *Swat Kats* — poderia construir suas próprias aeronaves. Ou então eles apenas as possuem como herança ou posse pessoal, caso o cenário de campanha permita que eles tenham recursos para isso. De maneira geral, no entanto, a campanha militar ainda é a saída mais fácil, e que requer menos suspensão de descrença a respeito do mundo ao redor dos personagens.

Em regras, a pontuação padrão recomendada para uma campanha deste tipo é de 10 pontos (Campeões). O mestre pode optar por uma pontuação menor, com Novatos ou Lutadores, para um grupo de recrutas; ou maior, de Lendas ou superiores, caso queira um grupo de veteranos.

A vantagem que define a campanha militar é Patrono. Todo personagem pertencente a uma organização hierárquica deve possuí-la. A critério do mestre, o próprio Patrono pode conceder aos personagens os seus caças de combate, dando a eles a vantagem Aliado gratuitamente. E, como todos os personagens principais devem ser pilotos, ele pode também conceder a especialização Pilotagem ou uma das perícias que a englobam gratuitamente.

Se preferir, o mestre pode reunir todas estas características em um pacote de vantagens obrigatórias, que todos os personagens principais da campanha devem adquirir. O pacote de vantagens **Piloto Militar**, assim, custaria 5 pontos, e incluiria Aliado Gigante (o seu caça de combate), Patrono, e uma perícia entre Esporte ou Máquinas, à escolha do jogador. Demais pontos do personagem podem ser gastos como ele bem entender.

Por fim, um novo Código de Honra pode ser utilizado em campanhas militares. Não é obrigatório que todo militar o possua, mas ele pode ser adquirido por personagens que se sentem mais confiantes e seguros dentro da hierarquia, seguindo ordens de seus superiores sem questioná-las.

Código de Honra Militar (–1 ponto). Sempre obedecer ordens de membros de patentes superiores, e exigir uma postura semelhante de seus companheiros.

Construindo a Sua Aeronave

Aviões de combate em *3D&T* são considerados Aliados, devendo ser comprados e construídos pelas regras da vantagem. Normalmente, pelo seu tamanho e poder de fogo, serão considerados no mínimo como pertencentes à escala *Sugoi*; por isso, você pode utilizar para eles a vantagem Aliado Gigante, descrita em *Brigada Ligeira Estelar* e no *Manual do Defensor*. Aeronaves mais simples, no entanto, como planadores ou aviões antigos, sem fuselagem e armamento muito pesados, ainda podem pertencer à escala *Ningen*.

Um avião possui as mesmas características de um personagem comum, bem como acesso a quaisquer van-

tagens e desvantagens que o mestre permitir. No entanto, elas representam coisas diferentes em um caça e em um personagem normal:

Força: representa o poder e a precisão de ataques à curta distância — o que, no ar, equivale a menos de dois mil metros de distância. Geralmente, metralhadoras.

Habilidade: representa a capacidade da inteligência artificial da máquina, quando houver. Na maioria dos casos será igual a 0, e os jogadores deverão ser proibidos de gastar pontos para o avião nesta característica. Mas podem haver exceções, se o mestre julgar adequado à campanha — em um cenário de ficção científica, por exemplo —, ou para drones e caças experimentais de propriedade de NPCs. Em um combate, quando pilota uma máquina com H0, o piloto utiliza a sua própria característica em cálculos de FA e FD.

Resistência: a força, tamanho e resistência da máquina. Os PVs representam a resistência a danos, e os PMs, a capacidade de carregar equipamentos especiais diversos, representados pelas vantagens. Você também pode utilizar os Pontos de Ferimento vistos no *Manual do Defensor*, se quiser: eles representariam os tanques e tubos de combustível do caça, muito sensíveis e que podem explodir com facilidade se forem atingidos!

Armadura: a blindagem e fuselagem.

Poder de Fogo: a força e precisão dos ataques à longa distância, geralmente mísseis.

O avião também deve, obrigatoriamente, possuir um dos pacotes de vantagens a seguir.

Aeronave (2 pontos)

Pacote básico para aviões, em especial os modelos mais arcaicos, anteriores às tecnologias mais modernas de propulsão e radares.

Mecha. Um avião é considerado um mecha, recebendo Modelo Especial e seguindo as regras especiais para Construtos.

Voo. Obviamente, necessária para voar.

Caça supersônico (4 pontos)

Todo caça moderno deve possuir este pacote, que representa o equipamento padrão com um motor à jato capaz de quebrar a barreira do som e radares e sinalizadores básicos que o permitam se localizar nos céus.

Mecha. Um caça supersônico é considerado um mecha, recebendo Modelo Especial e seguindo as regras especiais para Construtos.

Aceleração. O motor à jato do caça funciona com as regras desta vantagem.

Sentidos Especiais. O caça supersônico padrão possui sensores que funcionam como os sentidos Infravisão, Radar e Visão Aguçada.

Voo. Obviamente, necessária para voar.

A critério do mestre, a desvantagem Munição Limitada também pode ser incluída em ambos os pacotes, reduzindo o seu custo em 1 ponto.

Além do pacote escolhido, o personagem pode gastar os demais pontos como bem entender, personalizando a sua máquina como achar melhor através de vantagens e desvantagens.

A seguir apresentamos algumas regras opcionais extras que podem ser usadas para construir e equipar um avião de combate para uma missão.

Pontuação

Muitas vezes, em uma história sobre aviação, os pilotos podem ser personagens quase secundários, sem tanto desenvolvimento ou habilidades, principalmente em combate, quanto as máquinas impressionantes que pilotam.

Assim, como regra opcional, você pode inverter a pontuação concedida pela vantagem Aliado: no lugar de ter um Aliado um nível abaixo do seu, o personagem o terá um nível *acima*. Um personagem Campeão (10 pontos), por exemplo, teria um avião Lenda (12 pontos). Você também pode utilizar as regras de campanhas limitadas do *Manual do Defensor* para o piloto, limitando as suas habilidades de combate fora da máquina.

Modificação de equipamentos

Antes de partir para uma missão, o piloto pode escolher como irá equipar sua máquina, priorizando equipamentos especiais, blindagem ou leveza. Isto é feito escolhendo a proporção entre PVs e PMs que o avião terá: o próprio jogador pode escolher qual será o valor multiplicado pela Resistência em cada um, somando sempre Rx10. Assim, ele poderia escolher, por exemplo, partir para uma missão com Rx3 PVs e Rx7 PMs, aumentando a versatilidade dos seus equipamentos ao custo da resistência a danos; ou o contrário, priorizando a resistência; ou manter-se bem equilibrado e partir com Rx5 PVs e PMs.

Uma terceira opção seria diminuir tanto a blindagem como o equipamento, e assim torná-lo mais leve: para cada multiplicador de Resistência diminuído dos PVs e PMs, o piloto ganhará um bônus de H+1 em jogadas de iniciativa, esquivas, velocidade máxima e testes de manobras aéreas. Então, por exemplo, se decidir partir para uma missão com Rx3 PVs e Rx4 PMs (somando Rx7 ao todo), terá um bônus de H+3 nestas situações.

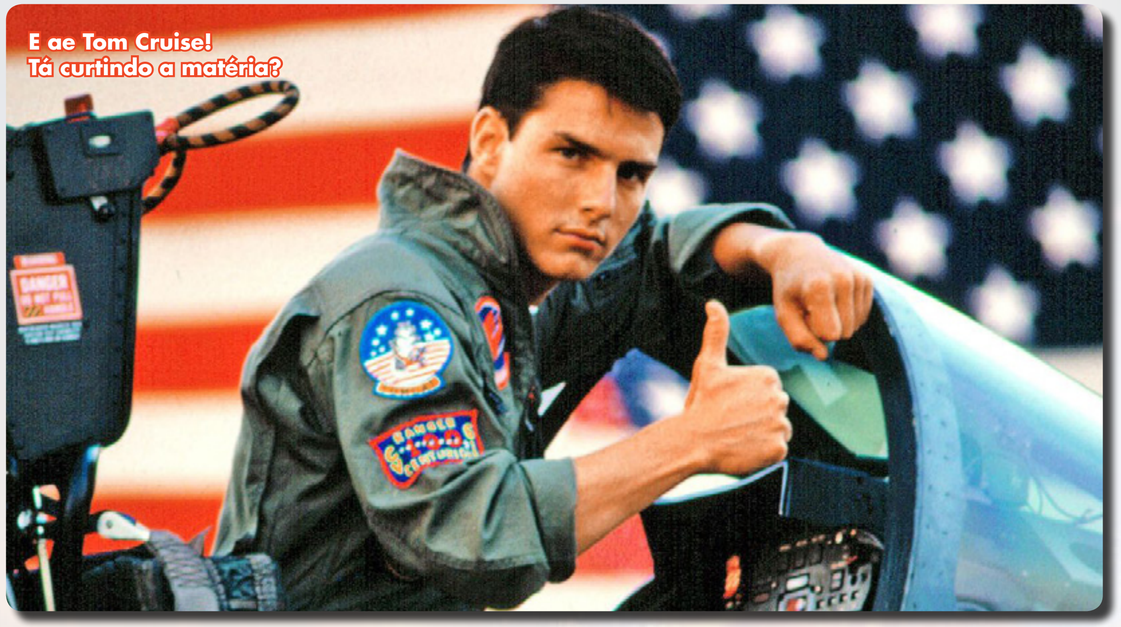
Um avião nunca pode partir para uma missão sem ter no mínimo Rx1 PVs e Rx1 PMs. Essa proporção pode ser trocada no início de cada missão, desde que saia de uma base ou oficina e tenha tempo suficiente para realizar as alterações (meia hora para cada ponto do multiplicador alterado).

Equipamento fixo

Para uma simulação mais realista de um caça de combate, você pode utilizar um sistema parecido com o de preparação de magias do *Manual do Defensor* para representar os equipamentos da aeronave. Antes de partir para uma missão, você deve especificar quais equipamentos especiais está levando e em que quantidade, definindo de antemão onde os seus PMs serão gastos entre as vantagens possuídas pela máquina.

Por exemplo, um caça com 15 PMs poderia levar quatro mísseis teleguiados (Ataque Especial Perigoso Teleguiado, 2 PMs cada, total 8 PMs), duas cargas do motor à jato (Aceleração, 1 PM cada, total 2 PMs) e cinco salvas de metralhadoras giratórias (Ataque Múltiplo, 1 PM cada, total 5 PMs). Durante a missão, ele só poderá utilizar essas vantagens, no número máximo de vezes determinada, como se já tivesse gasto os PMs antes de partir.

É possível mudar e recuperar os equipamentos antes de partir para cada missão, ou durante ela se houver uma base ou oficina disponível e tempo suficiente para realizar


E ae Tom Cruise!
Tá curtindo a matéria?

as alterações (dez minutos para cada PM). Dependendo do caso, no meio de uma missão, o mestre pode cobrar PEs pelos novos equipamentos, representando o custo necessário para adquiri-los, usando a regra de Recuperação Espantosa da página 142 do *Manual 3D&T Alpha*.

Ases indomáveis

Uma das vantagens de *3D&T* é que ele funciona de forma satisfatória em um número grande de contextos, ajustando a descrição com poucas modificações nas regras. Seguindo as indicações de construção de aviões acima, você já pode rolar combates alucinantes a quilômetros de altura do solo, utilizando as regras normais do jogo.

A seguir estão algumas sugestões de regulamentos extras, que você pode utilizar para aprimorar o clima e a sensação de participar de um combate entre caças.

Pilotagem

Pilotar um avião através da manobra Comando de Aliado requer a especialização Pilotagem, presente nas perícias Esporte e Máquinas. Realizar ações comuns —como se movimentar, atacar e manobras simples — requer apenas um teste Fácil: qualquer um com a especialização é automaticamente bem sucedido, sem precisar rolar o dado, enquanto aqueles que não a possuírem devem passar em um teste de H–1 antes de qualquer outra jogada, como se lutasse em condições precárias (*Manual 3D&T Alpha*, p. 74).

Uma falha significa que o personagem não consegue realizar aquilo que deseja, perdendo o seu movimento ou ação. Em uma máquina voando em altitudes elevadas, isso pode ser perigoso: caso falhe em um segundo teste consecutivo, ele começará a perder altitude, se aproximando do solo; ele possui ainda uma última chance de se reerguer, mas, se falhar no terceiro teste consecutivo, a aeronave baterá contra o chão!

Isso vale para qualquer teste de Pilotagem, seja os mais simples até as manobras avançadas descritas adiante. Não é recomendado subir em um caça de combate se você não souber o que está fazendo!

Situações diversas podem modificar a dificuldade do teste, à critério do mestre. Voar em meio às nuvens, por exemplo, confunde os sensores e radares, impedindo o travamento de armas e aumentando a dificuldade de todos os testes de Pilotagem em um nível.

Um avião em estado Perto da Morte também é mais difícil de pilotar que um em perfeitas condições: todos os testes de Pilotagem possuem dificuldade aumentada em um nível. Caso esteja a ponto de cair, o piloto pode tentar um teste Difícil de Pilotagem para realizar um pouso de emergência. Ou então pode ejetar e abandonar a máquina à própria sorte, o que não requer testes.

Metralhadoras e mísseis

Travar a mira e disparar um míssil toma mais tempo para o caça do que mirar manualmente e atirar com a metralhadora. Por isso, caso os caças estejam à distância de ataques com Força, quem preferir utilizar mísseis de longa distância, realizando um ataque com PdF, será penalizado: sua FA contará apenas como PdF+1d, sem considerar a Habilidade do piloto.

O piloto pode realizar o ataque com PdF de forma normal, se esperar o tempo necessário para o travamento. Para isso, ele deve abrir mão da sua posição na ordem de iniciativa, agindo apenas depois que todos os personagens que preferiram atacar com Força agirem. A nova posição na ordem de iniciativa se mantém para as rodadas seguintes.

Um piloto experiente pode conseguir travar a mira mesmo em um combate à curta distância, se gastar um movimento e tiver sucesso em um teste Médio de Pilotagem antes de realizar o ataque. Algumas situações específicas, em que condições de tempo e outras dificultem a ação dos sensores de travamento, também podem requerer um teste semelhante, à critério do mestre.

Munição limitada

A capacidade de uma aeronave de carregar mísseis é muito mais limitada do que a de munição para as metralhadoras de curto alcance. Por isso, as regras de Munição Limitada (p. 73 do *Manual 3D&T Alpha*) ainda podem ser adequadas a uma campanha de aviação militar. Fica a cargo do mestre definir se ela vale para todos os personagens automaticamente, ou se a desvantagem faz parte dos pacotes de vantagens para aeronaves e caças supersônicos descritos anteriormente, reduzindo o seu custo.

Como regra opcional, também pode existir um limite de tiros para ataques com Força, uma vez que aqui eles não representam socos e chutes, mas armas de fogo de curto alcance. O limite, no entanto, é maior do que o de mísseis: Fx10. Um personagem com F3, por exemplo, poderia realizar 30 ataques antes de precisar recarregar.

Manobras aéreas

Em um combate de *3D&T*, todo personagem tem direito a realizar um movimento e uma ação por rodada. Enquanto a ação quase sempre é realizada (uma vez que você precisa dela para atacar), a falta de opções de movimento costuma fazê-los ser desperdiçados.

Em um combate aéreo, esses movimentos são fundamentais: os aviões não podem parar, sob risco de caírem, e estão constantemente manobrando e buscando posições vantajosas para atirar. Assim, o piloto sempre tem a opção de realizar uma das manobras abaixo, antes ou depois de atacar, para receber um pequeno bônus nas suas jogadas.

Usar uma dessas manobras gasta o movimento do personagem na rodada. Caso possa realizar mais de um movimento (por exemplo, com a vantagem Aceleração), poderá também realizar mais de uma manobra, somando os bônus. No entanto, não é possível realizar a mesma manobra duas vezes na mesma rodada.

Ataque frontal. O caça avança frontalmente contra o inimigo, atacando-o sem se preocupar com manobras evasivas. O ataque possui F ou PdF+2, mas o avião terá um redutor de A–2 até a próxima rodada.

Cobertura. O caça manobra próximo a um companheiro, diminuindo a área de tiro contra ele. Escolha um aliado; ele receberá um bônus de A+1 e +1 em esquivas até a sua próxima rodada.

Distração. Você tira a atenção de um inimigo, deixando espaço para que um aliado o ataque. O oponente receberá um redutor de A–1 e –1 em esquivas contra o próximo ataque de um aliado à sua escolha.

Flanquear. O caça manobra para atingir o adversário pelo lado, dificultando a evasão. O adversário possui A–1 e –1 em esquivas contra o seu ataque.

Inversão. O caça manobra para inverter a posição com o inimigo, pegando-o por trás. O ataque possui F ou PdF+1.

Manobra evasiva. Você recua e evita os tiros adversários. Até a sua próxima rodada, você tem A+1 e +1 em jogadas de esquiva.

Rotação. O caça gira ao redor do próprio eixo para fugir da linha de tiro do adversário. Caso um avião inimigo tente atacá-lo, receberá um redutor de F ou PdF–1.

Manobras avançadas

As manobras acima são realizadas com testes Fáceis da especialização Pilotagem. Isso quer dizer que um personagem que possua a especialização não precisa de testes, e apenas gasta o movimento para receber o bônus; enquanto alguém que não a possua deverá passar primeiro em um teste de H–1, sofrendo as consequências em caso de falha. Mas se quiser, um personagem pode tentar uma manobra mais arriscada, aumentando a dificuldade.

Uma manobra avançada requer mais esforço do que uma manobra comum: o personagem deve gastar a rodada completa, usando tanto o movimento como a ação. O teste passa a ser considerado Médio; caso tenha sucesso, você pode usar o valor rolado no dado como um bônus de característica na sua próxima jogada de FA ou FD, concedê-lo na próxima jogada de um companheiro à sua escolha, ou impô-lo como redutor na próxima jogada de um adversário. O modificador obtido deve ser usado no máximo até a sua próxima rodada; não é possível acumular o bônus de várias manobras avançadas.

Por exemplo, um personagem com H3 e a especialização Pilotagem realiza uma manobra avançada; digamos que ele quer manobrar baixo em meio a montanhas, para desviar dos inimigos que o estão perseguindo, buscando posições melhores para atirar. Ele rola um 2; assim, pode receber um bônus de +2 na sua próxima jogada ou concedê-lo na de um companheiro, ou impor um redutor de –2 na próxima jogada de um adversário. Note que o modificador máximo que ele poderia obter é +/–4, uma vez que um teste Médio é feito com H+1: se rolasse um 5 ou 6 no dado, o teste seria uma falha, e a manobra não teria efeito.

Um adversário sempre tem o direito de realizar uma esquiva para evitar ser afetado por uma manobra avançada.

Museu aéreo

A seguir estão as fichas alguns aviões de combate históricos, que podem servir de base para você construir máquinas de diversas funções e momentos da história da aviação militar. Apesar das fichas serem simples e básicas, focando no que os torna únicos, os jogadores podem personalizá-las conforme acharem conveniente para se adequarem à pontuação disponível. Após o nome está a sua pontuação e escala de poder.

Fokker Dr.1 — 9N

F3 H0 R2 A2 PdF0

Vantagens/Desvantagens: aeronave.

O famoso avião usado por **Manfred von Richthofen**, o Barão Vermelho, maior ás da Primeira Guerra Mundial. Com três asas paralelas (o padrão na época eram duas), tinha grande manobrabilidade e estabilidade, o que permitia abater ases inimigos com precisão utilizando a metralhadora dianteira.

P-47 Thunderbolt — 11S

F3 H0 R2 A3 PdF0

Vantagens/desvantagens: aeronave; PVs Extras.

O maior e mais pesado caça de um motor, o Thunderbolt era conhecido como o "rolo compressor" devido ao seu tamanho e força.

Foi utilizado como avião de escolta de bombardeiros na Segunda Guerra Mundial, e como avião de defesa de regiões importantes, como Pearl Harbor no Oceano Pacífico. Também foi o avião utilizado pelo esquadrão *Senta a Pua!* da Força Aérea Brasileira enviada para lutar na Europa durante o conflito.

Mitsubishi A6M Zero — 12S

F3 H0 R2 A2 PdF0

Vantagens/desvantagens: aeronave; Aceleração, Ataque Especial (F+2 - Poderoso).

Considerado um dos melhores caças das Segunda Guerra Mundial, devido à grande manobrabilidade e longo alcance dos motores, foi largamente utilizado pela força aérea japonesa durante a Segunda Guerra Mundial, quando teve a incrível taxa de destruição de doze caças inimigos para cada avião abatido. Seu equipamento padrão inclui metralhadoras e um par de canhões nas asas.

Tornou-se famoso também pelos pilotos *kamikaze*, que carregavam os aviões com bombas pesadas e se atiravam de forma suicida contra os inimigos (para fazer um ataque suicida desta forma, utilize as regras de Sacrifício Heroico do *Manual 3D&T Alpha*).

Messerschmitt Bf 109 — 12S

F3 H0 R3 A3 PdF0

Vantagens/desvantagens: aeronave, Aceleração.

Um dos aviões mais famosos da história, formou a espinha dorsal da *Luftwaffe*, a força aérea alemã, durante a Segunda Guerra Mundial, e seguiu em uso mesmo após o conflito, por militares árabes e israelenses nas primeiras guerras pelo domínio do Oriente Médio.

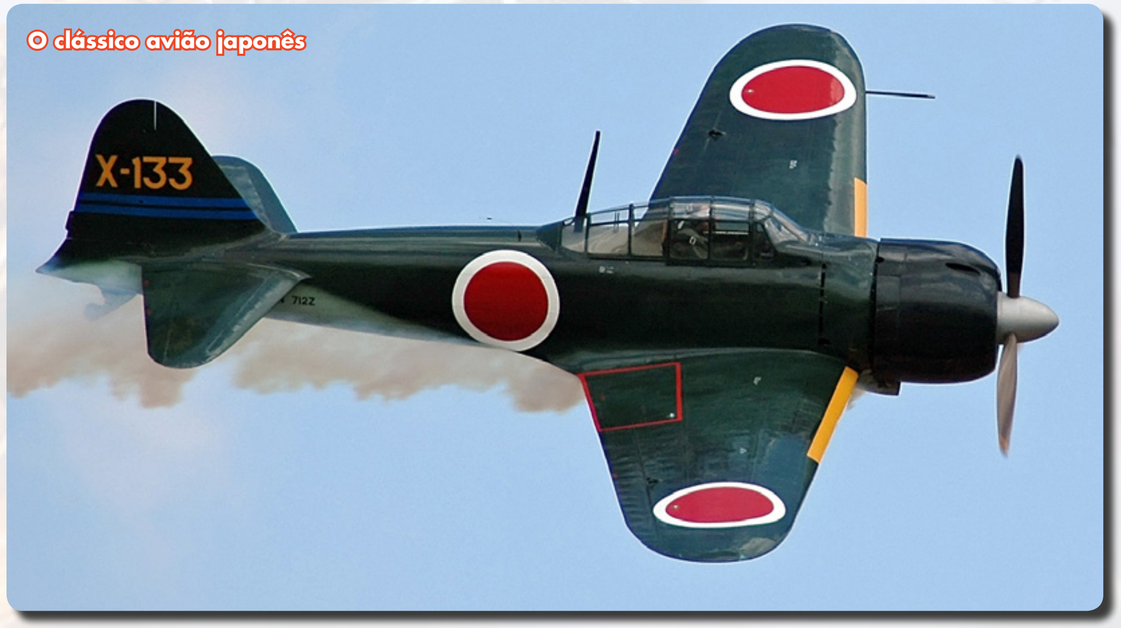
Foi uma das primeiras aeronaves modernas, com fuselagem toda de metal e cabine de voo fechada, e utilizada tanto como interceptador, escolta de bombardeiros e voos noturnos. No entanto, possuía um defeito: devido ao pouco espaço entre os trens de pouso, era muito difícil pousá-lo, levando a acidentes e perda de aeronaves (em regras, pousá-lo sempre requer um teste Difícil de Pilotagem).

Boeing B-52 Stratofortress — 31S

F3 H0 R6 A5 PdF0

Vantagens/Desvantagens: avião de caça, PMs Extras x2, Ataque Especial II (PdF+4 - Poderoso), Ataque Especial V (PdF+10 - Amplo, Dano Gigante), Sentidos Especiais (infravisão, radar, visão aguçada), Restrição de Poder (comum - Ataques Especiais só podem ser usados contra alvos no solo, não contra alvos aéreos), Tripulação 2*, Ponto Fraco (grande e lento).

Um dos mais famosos e eficientes bombardeiros voadores, o B-52 está em uso pelo exército norte-americano desde a década de 1950. Devido ao seu tamanho e lentidão, que o tornam um alvo fácil, costuma ser escoltado por esquadrões de caças durante as missões, mas possui



Sim, goblins que voam

também metralhadoras para se proteger se necessário. Pode carregar até 32 mil kg de armamentos, incluindo bombas nucleares.

*A vantagem Tripulação é descrita no *Manual do Defensor*.

Mikoyan-Gurevich MiG-21 15S

F3 H0 R3 A3 PdF2

Vantagens/Desvantagens: caça supersônico, Ataque Especial (PdF+2), Munição Limitada.

Desenvolvido na União Soviética, o MiG-21 é um dos mais difundidos caças supersônicos, graças à sua produção em massa que reduz os custos, tendo sido utilizado em mais de sessenta países espalhados por quatro continentes.

General Dynamics F-16 Fighting Falcon 16S

F3 H0 R3 A3 PdF2

Vantagens/Desvantagens: caça supersônico, Ataque Especial (PdF+2), PMs Extras, Munição Limitada.

Desenvolvido pelas forças armadas norte-americanas, o F-16 é um caça criado para obter a superioridade aérea, que evoluiu para se tornar um caça multi-função. Possui espaço para até onze mísseis com características variadas, o que o torna uma aeronave extremamente versátil.

Lockhead Martin F-22 Raptor 17S

F3 H0 R3 A3 PdF2

Vantagens/Desvantagens: caça supersônico, Ataque Especial (PdF+2), Invisibilidade, Munição Limitada.

O F-22 foi o avião padrão da força aérea norte-americana no começo do século XXI, demonstrando grande manobrabilidade e capacidade de obter a superioridade aérea. Seus ângulos arredondados na fuselagem desviam sonares e confundem os radares inimigos, permitindo uma aproximação despercebida de alvos inimigos.

Nave bônus

Aeroplano GB-L1N IV "Dragão de Ferro" 14S

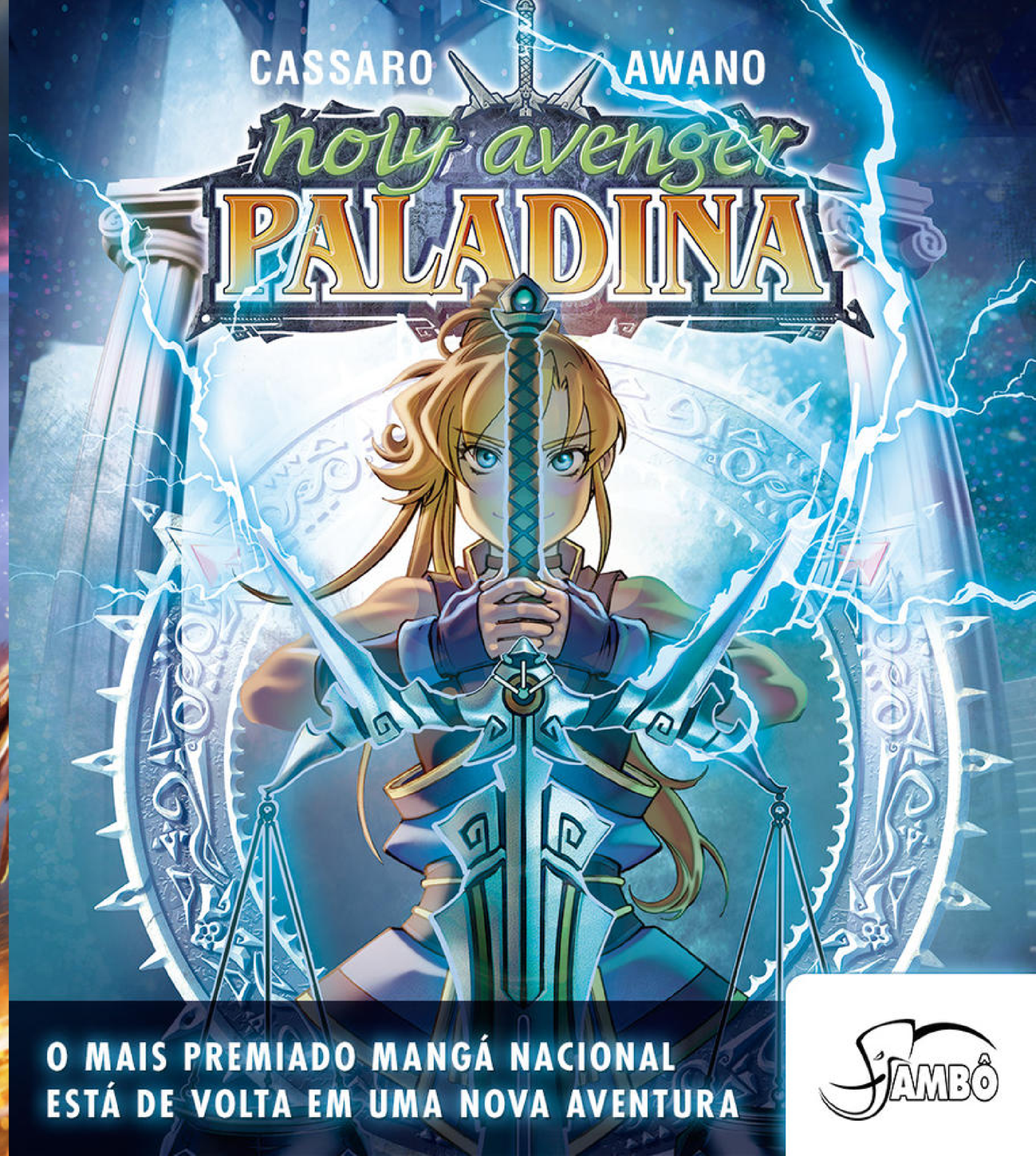
F3 (fogo) H0 R2 A3 PdF0

Vantagens/Desvantagens: aeronave, Aceleração, Ataque Especial (F+2; Poderoso), Tripulação 1.

Desenvolvido por engenheiros de Urkk'thran, a capital goblinoide de Lamnor, este aeroplano foi muito utilizado nos últimos combates da Aliança Negra, e é considerado um dos mais eficientes da armada aérea goblin. Possui o formato de um grande crânio dracônico com asas, e é comandado por dois pilotos, que dividem as funções de guiá-lo e disparar seus armamentos.

Seu grande trunfo é o lança-chamas que possui acoplado ao corpo da aeronave, que pode ser usado tanto como uma arma de curto alcance como também, a partir de um complexo sistema de válvulas que abrem e fecham, como um propulsor à jato para fazê-lo atingir grandes velocidades. As mesmas válvulas podem ser usadas para fortalecer as chamas de ataque, realizando ataques mais poderosos ao custo de mais combustível.

BRUNO SCHLATTER



ENCONTRO ALEATÓRIO

Gamismo Narrativismo Simulacionismo

Talvez você já tenha ouvido falar de teoria GNS, três letras que trazem discórdia. Possivelmente já tenha falado (ou ouvido falar) que determinado RPG é gamista, narrativista ou simulacionista. Claro, não é nem ligeiramente impossível que você nunca tenha ouvido falar de nada disso.

Nesse último caso, talvez você não entenda o motivo de relacionarmos essas três letras inofensivas com discórdia. É uma classificação? O que a teoria propõe? Enfim, conhecendo GNS ou não tenha receio: vamos tentar entender porque quase ninguém concorda sobre o que é isso.

Nos primórdios da internet

Como tantos tópicos de nicho, a semente da teoria GNS surgiu quando a internet permitiu que pessoas aficcionadas por um assunto pudessem conversar com outras pessoas. Sua origem está no *threefold model* (modelo tríplice, numa tradução livre) proposto por **Mary Kuhner** no grupo de USENET rec.games.frp.advocacy em 1997. O modelo tríplice se concentra nos aspectos dos "contratos de grupo" dos jogadores de RPG e têm o objetivo extremamente nobre de suavizar discussões sobre o "jeito certo" de jogar RPG. Dessa forma, os tais contratos incluem todas as facetas de como o RPG é jogado: não apenas as regras, mas também como aventuras são construídas, que tipo de comportamento é esperado dos jogadores, como ações fora do escopo das regras são resolvidas, permissão/proibição de distrações e todo o resto. Dessa forma, todos os estilos de jogo seriam válidos, apenas diferentes.

Kuhner dividiu as facetas do contrato em Drama, Jogo e Simulação. Ela também determinou que dificilmente o estilo de jogo de um jogador em particular poderia ser definido por apenas uma delas; todas funcionariam numa espécie de escala, estando sempre presentes mas com intensidades diferentes. Então você pode ter, inclusive na mesma mesa de jogo, um jogador extremamente focado em Drama enquanto outro estava mais interessado em Simulação. Kuhner nunca deu definições muito elaboradas do que cada faceta significava, mas um grupo de sinônimos frequentemente era usado: drama x história, jogo x desafio e simulação x mundo.

Os debates se desenvolveram de formas diferentes por anos, mostrando que o modelo tríplice realmente tocava em aspectos fundamentais. Sua importância, porém, acaba eclipsada por conta de sua irmã mais nova: a GNS.

A forja do feiticeiro

Entre as muitas pessoas que apreciaram o modelo de Kuhner e construíram em cima dele estava um homem chamado **Ron Edwards**. Filho mais novo de uma família de idade já avançada, o menino californiano sempre gostou muito de ler e de jogos. Aos 13 anos de idade, conheceu *Dungeons & Dragons*. Embora tenha jogado algumas aventuras, não se empolgou muito. O RPG que de fato conquistou as atenções de Edwards foi *The Fantasy Trip*; escrito por **Steve Jackson**, esse jogo de fantasia seria a base para o sistema de combate de *GURPS* alguns anos no futuro. Ao longo da década de 80, ele continuou jogando RPG, experimentou títulos como o RPG de super-heróis *Champions*, o clone de D&D, *Tunnels & Trolls*, e a fantasia extremamente sombria de *Warhammer*.

Nos anos 90, a vida de Edwards tinha mudado em vários sentidos. Agora ele não era mais um menino, mas sim um adulto fazendo doutorado em zoologia na Universidade da Flórida. Enquanto trabalhava em sua monografia sobre evolução, jogava RPGs cada vez mais experimentais: *The Whispering Vault, Maelstrom, Hong Kong Action Theater, Feng Shui, Extreme Vengeance, Zero, Everway*... Jogos que questionavam, de uma forma ou de outra, qual era o limite do RPG como mídia e o que ele podia significar. Foi nessa época que ele encontrou o modelo tríplice de Kuhner e se tornou muito ativo em discussões sobre RPG online enquanto escrevia seu jogo *Sorcerer* (Feiticeiro). Dessas discussões e anseios surgiu o fórum online *The Forge* (A Forja), destinado a auxiliar a criação de jogos de RPG independentes. Do fórum surgiu, por fim, a teoria GNS.

Diferente de Kuhner, Edwards estava mais interessado no jogo em si que no comportamento dos jogadores. Como "drama" já era um termo usado para determinar os métodos de resolução de conflito (uma conversa para outro dia), os termos foram mudados para gamismo, narrativismo e simulacionismo. Elaborada de forma mais acadêmica, a GNS diverge do modelo tríplice principalmente por explicitar claramente o que cada um de seus elementos representa. Esses blocos de construção deveriam, na proposta de Edwards, ser aplicados somente a elementos específicos de cada RPG em vez dos jogadores ou dos próprios jogos. Durante anos ele resistiu a expressões como *"Fulano é um jogador gamista"* ou *"Vampiro é um jogo simulacionista"*. Foi somente ao longo dos anos, passando por muitas discussões, reformulações e reelaborações das definições iniciais, que se chegou à visão mais aberta contemporânea. Mas afinal, o que significam o G, o N e o S?

Gamismo: a vontade de ganhar

É o aspecto de um jogo de RPG que valoriza um desafio justo para os jogadores (não necessariamente justo para os personagens). Os desafios podem ser combate tático, mistérios intelectuais, intriga política, qualquer coisa. Os jogadores tentam resolver os problemas com os quais são confrontados e o mestre torna esses desafios superáveis caso eles ajam de forma inteligente e dentro do contrato social.

Gamismo é expresso pela concorrência entre os jogadores. Isso inclui a vitória e as condições de perda para os personagens, tanto a curto ou longo prazo, refletindo sobre as estratégias de jogo usadas realmente pelas pessoas envolvidas. Os elementos constantes fornecem uma arena para a competição.

Em português, a opção mais óbvia para a tradução de gamism seria joguismo. Optamos por gamismo para manter a singla GNS. Independente da tradução, esse é o termo mais questionado dentro da GNS. Se o RPG é um jogo, como pode apenas uma face dele ser relacionada a jogos, afinal? Os demais elementos não são partes do jogo? Se eles não são, o que eles são e o que é o RPG? Outra questão polêmica é que desde sempre se diz que não se ganha ou perde num RPG. A GNS postula que isso é falso — todo jogo tem suas condições de vitória e fracasso. No caso de D&D, por exemplo, derrotar monstros e conseguir tesouro é a condição de vitória. Aventuras específicas também terão condições de vitória diferentes; algumas, como *Contra Arsenal*, inclusive registram os Pontos de Vitória dos heróis para saber o quão bem sucedidos eles são no final.

Jogos que prezam mais pelo gamismo costumam ter grande quantidade de elementos de customização de personagem, permitindo não só que os jogadores tenham muita agência sobre a forma como resolvem desafios como também informando ao mestre, através dessas escolhas, quais desafios eles preferem superar. Exemplos incluem *Tormenta 20*, *Karyu Densetsu* e *Shadow of the Demon Lord*.

Simulacionismo: o direito de sonhar

É o aspecto de um jogo de RPG que valoriza a resolução de eventos dentro do universo do jogo baseado exclusivamente em considerações do mundo do jogo, sem permitir que preocupações internas afetem a decisão.

O simulacionismo permite que o jogador pense através dos termos do jogo, estabelecendo uma lógica interna. A partir disso, os personagens dos jogadores podem verdadeiramente explorar o mundo, em vez de somente interagir com a história. É expressa por reforçar um ou mais dos elementos enumerados no conjunto anterior, em outras palavras, Simulação amplia e concentra-se na Exploração como prioridade. Os jogadores podem estar muito mais preocupados com a lógica interna e com a coerência experimental de que a Exploração.

Jogos que prezam mais pelo simulacionismo se preocupam em determinar claramente qual é a lógica interna do mundo de jogo e segui-la à risca. Costumam ter uma grande variedade de regras específicas. Repare que essas regras não precisam conversar com a realidade, apenas precisam ser internamente consistentes! Exemplos incluem *Mutantes & Malfeitores*, *Império de Jade* e *Shadowrun*.

Narrativismo: o poder de criar

É o estilo de RPG que valoriza quão bem as ações tomadas dentro do jogo criam uma história interessante e satisfatória. O que constitui uma história satisfatória depende do gênero que o RPG se dispõe a simular, mas normalmente é fortemente influenciado pelo modelo ocidental de três atos — introdução, desenvolvimento, resolução.

O narrativismo é expresso através da criação e da interpretação, resultando em uma história com um tema reconhecível. Os personagens são protagonistas formais e os jogadores são co-autores. Os elementos constantes fornecem material para o conflito narrativo.

Jogos que prezam mais pelo narrativismo normalmente dão maior agência aos jogadores. Afinal, dividindo o controle narrativo, é mais fácil que eles tomem decisões que impulsionam a história, em vez de depender exclusivamente do mestre. Exemplos incluem *Goddess Save the Queen*, *Sétimo Mar* e *Guerra dos Tronos*.

Pelos seus poderes combinados...

É muito fácil cair no erro de considerar os jogos exclusivamente gamistas, narrativistas ou simulacionistas. De fato, isso se tornou uma prática extremamente comum na já citada The Forge, usando a GNS como uma forma de classificar jogos e (infelizmente) como uma forma rasa de desqualificar qualquer RPG que não fosse narrativista. Porém, desde o modelo tríplice uma coisa não mudou: esses são os elementos fundamentais do RPG. Na verdade, se um jogo não possui algum desses elementos vale o questionamento se ele é, realmente, um RPG.

ENCONTRO ALEATÓRIO

Por exemplo, mesmo os jogos mais tradicionais ainda incluem instruções e mecânicas que impulsionam a história. Quando um manual instrui que o narrador pergunte *"o que você faz?"* para os jogadores, essa é uma sensibilidade narrativista. Podemos ver isso acontecendo mesmo em jogos com um viés mais gamista, como D&D. Ao mesmo tempo, mesmo os jogos com tendência mais narrativista costumam ter uma mecânica de resolução de conflitos simples e honesta para os jogadores; uma preocupação gamista.

Dentro de sua visão inicial, o criador da Forge postulou que era impossível construir um bom jogo que tentasse atender os três aspectos. Esse foi o principal ponto de discórdia da teoria de Edwards. O primeiro motivo para tanto é que, ao assumir que todos os RPGs até então seguiam as três letras e que seguir as três letras tornava um jogo ruim, o autor de *Sorcerer* estava implicando que *todos os jogos de RPG eram ruins*. O segundo vinha, mais uma vez, da clara predileção da Forge pelo narrativismo. Isso coibia o desenvolvimento de jogos diferentes dessa tendência, indo contra as raízes do próprio fórum.

Existem muitos jogos que encontram um equilíbrio agradável entre as três agendas criativas, permitindo que o grupo ajuste sua experiência para o mais próximo do que lhes aprouver. Entre os exemplos disponíveis em português temos *3D&T*, *Savage Worlds* e *Mutant: Ano Zero*.

O Grande Modelo

Com o passar dos anos, Edwards refinou suas hipóteses e chegou ao Grande Modelo (Big Model). A GNS é ressignificada como uma parte menor do todo; gamismo, narrativismo e simulacionismo passam a ser descritos como agendas criativas. Abandonando o prescritivismo passado, agora a concentração em uma agenda criativa em detrimento das demais não é mais vista como o pomo de ouro do design.

Quando se fala da teoria GNS hoje em dia, normalmente o falante se refere na verdade às agendas criativas como parte do Grande Modelo. Devido à discórdia causada na Forge (e além) pelo termo, o próprio Edwards prefere deixar o nome de lado enquanto discute os demais elementos de seu ambicioso modelo.

Teoria do RPG

O modelo tríplice, o grande modelo, a teoria GNS, as agendas criativas... Tudo isso faz parte de um campo maior chamado teoria do RPG. Praticamente fundado por Ron Edwards da Forge, a teoria do RPG é exatamente o que parece ser: um tópico para discussão com o objetivo de esmiuçar os componentes do jogo e de dissecá-lo até que uma resposta satisfatória sobre sua origem seja revelada.

A teoria do RPG não é um campo formal de estudo. Apesar da origem acadêmica de Edwards frequentemente acabar emprestando um viés científico aos seus textos, não é possível aplicar o devido rigor acadêmico a seus ensaios e artigos. Curiosamente, porém, os artigos do autor de *Sorcerer* são citados frequentemente em trabalhos acadêmicos voltados para essa área.

É quase como se a GNS completasse um ciclo, surgindo na Universidade da Flórida e agora finalmente conseguindo retornar para casa.

THIAGO ROSA

A peste

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia medieval — *Dragon Age*, *Tormenta RPG* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *A peste* pode ser jogada como aventura avulsa ou parte de uma campanha.

Trevos de quatro folhas

Os personagens estão em meio a mais uma viagem, rumo a uma cidade, quando acampam nas proximidades de um bosque. A vegetação treme, e de repente, um duende surge correndo. *"Ajudem-me! Por favor."* A criatura está sendo perseguida por um monstro qualquer. Após o combate, o duende recompensa os personagens e passa a segui-los. É extremamente prestativo... ao ponto de ser irritante! Se questionado por que está seguindo o grupo ou é tão zeloso, dá de ombros: *"Sou guardião dos trevos de quatro folhas. Cuido deles. É meu dever..."*

O duende explica:

"O que é um trevo de quatro folhas? Uma aberração, uma aleatoriedade. São raros. Você encontra apenas um em meio a milhares de outros. Vocês são heróis, não são? Fazem coisas que uma pessoa comum apenas sonharia. Lutam contra monstros, sobrevivem a golpes que partiriam alguém ao meio, canalizam magia ... Só gente predestinada desenvolve tais dons. Só uma pessoa dentre milhares. E vocês são um grupo! Mais raro ainda. É meu dever cuidar de algo tão improvável e especial."

Não há como fazer o duende a ir embora, a não ser, talvez, matá-lo! Mas o grupo precisará do novo aliado, se quiser desfazer um acontecimento terrível.

Cidade fantasma

Ao continuar a viagem, os personagens desmaiam. Acordam confusos. Seus equipamentos estão lá, mas o duende desapareceu. Ao procurá-lo, chegam à cidade. Não há nada de estranho, exceto por um silêncio incomum. Portões fechados. Não há guardas nos muros ou torres. Os personagens terão que arrombá-los ou escalá-los.

PEQUENAS AVENTURAS

Uma vez do lado de dentro, percebem que tudo está deserto. Fogueiras apagadas podem ser encontradas a cada esquina, em praças e becos. E cadáveres. Um fedor insuportável empesteia o ar. Alguém que examine os mortos, percebe que não estavam saudáveis antes de morrer. Casas também estão abandonadas ou com pessoas mortas em seu interior. Peça testes ligados a percepção. Os personagens entendem que o local onde é mais provável encontrar sobreviventes é o castelo da (ou a sede de comando local).

Após rumar para lá, descobrem que o castelo também está deserto. Na sala do trono, encontram alguém.

É o duende. Sua barba e cabelos estão brancos.

"Vocês... eu sabia que tinha feito algo errado. Preciso mandá-los de volta. Tem que funcionar dessa vez!".

Questionado sobre o que isso significa, ele irá mais uma vez se explicar: semanas atrás, os personagens chegaram à cidade e uma pandemia se espalhou. Uma quarentena foi declarada pelas autoridades do reino. Os personagens ficaram acamados e sendo cuidados nos templos locais. Todas as pessoas confinadas na cidade, porém, morreram. Exceto por eles e o duende.

"Juntei as peças e descobri que fomos nós! Trouxemos a praga. Pegamos da criatura que estava me perseguindo no bosque. E a trouxemos para cá. A peste se mostrou capaz de se espalhar rapidamente. É uma doença mágica, e bênçãos e curas convencionais não puderam vencê-la. Não foi fatal, não para nós. Porque somos especiais. Mas se provou fatal para todo o resto..."

Viagem no tempo

O duende explica como os personagens foram parar ali, e porque não se lembram de nada.

"Uma vez, há muito tempo, toda esta região foi um bosque das fadas. Vocês sabem, meu povo é capaz de distorcer o tempo! Às vezes, viajantes entram em nossos bosques e após vagar por alguns dias, descobrem que se passaram vinte anos. E, às vezes, só às vezes, descobrem que deixaram o bosque dias antes de entrar! Criei um ritual. Ao custo de minha própria energia vital consegui distorcer o tempo e mandar vocês de volta... Meu alcance é limitado. Enviei vocês até os portões da cidade, mas não consegui recuar tanto no tempo como gostaria. Vocês ainda estavam muito pesados. Cometi um erro... removam suas roupas e equipamentos! Irei tentar mais uma vez. Precisam viajar no tempo e encontrar a si mesmos antes de entrarem na cidade! Se convençam a voltar para o bosque e nós impediremos todas as mortes... Sei que farão isso. Afinal, são heróis!"

De volta para o passado

No passado, os heróis encontram a si mesmos e o duende, viajando por uma estrada empoeirada. Essa cena é uma oportunidade para se divertir um pouco. Você pode pedir para que cada jogador interprete ou descreva as ações dos personagens vindos do futuro, e também daqueles do passado! Aqui a graça é os jogadores criarem a cena inusitada em conjunto. Quando os personagens são finalmente convencidos, as contrapartes vindas do futuro desaparecem. O jogo segue com os personagens do passado, que é agora presente!

A curandeira

O duende irá sugerir que voltem ao bosque e encontrem uma bruxa que habita lá, o que não é difícil. A bruxa vive no coração do bosque, numa cabana. Ela usa uma máscara comprida e um uniforme amarelo que cobre todo seu corpo. A doença está além de suas capacidades, mas ela pode oferecer aos heróis trajes parecidos com os dela, para que possam viajar sem contaminar outras pessoas. Não poderão, porém, retirá-los na presença de estranhos. As roupas também irão marcá-los como curandeiros que mexem com a morte, e trazem penalidades em interações sociais. Para realmente se curar, os personagens precisarão ir em busca de magia poderosa: uma sacerdotisa lendária, uma poção rara, um gênio capaz de realizar desejos, etc...

É o gancho para outra aventura. Ou até mesmo para uma campanha inteira, onde os personagens vagam pelo reino com seus trajes medonhos!

DAVIDE DI BENEDETTO

CHEFE DE FASE

Encare o mestre da forja de Castlevania em T20 e 3D&T e tente sair vivo!

ISAAC

Muitas vezes é complicado colocar um "vilão final" sozinho para enfrentar os personagens dos jogadores. Como os jogadores agem muitas vezes e o vilão (normalmente) só uma, ele começa com uma grande desvantagem, mesmo sendo mais poderoso.

Jogos diferentes possuem soluções diversas para esse problema, incluindo ações lendárias, retaliação ou uma quantidade obscena de pontos de vida. A solução mais simples, porém, é dar ao vilão uma horda de servos pronta a ser invocada e lançada contra os personagens dos jogadores. Essa é a função dos mestres da forja de *Castlevania*.

Roteirizado por **Warren Ellis** (*Planetary, Nextwave*), o anime de *Castlevania* ressignificou vários elementos e personagens dos jogos. Um dos mais interessantes é a forma como Isaac, o antagonista de *Castlevania: Curse of Darkness*, é elevado de mero pastiche sadomasoquista para um personagem extremamente complexo, com mais nuances que os protagonistas e até que o próprio Drácula!

Que noite horrível para ter uma maldição

Castlevania: Curse of Darkness é um jogo 3D para Playstation 2 e Xbox, lançado em 2005. O jogador assume o papel de Hector, um mestre da forja que abandonou Drácula durante os eventos de *Castlevania III: Dracula's Curse*.

Embora Drácula tenha sido derrotado por Trevor Belmont e seus aliados três anos antes, a maldição do vampiro continua afetando a Europa. Doença, violência e heresia são cotidianos. É nesse panorama deprimente que a esposa de Hector é acusada de bruxaria e queimada na fogueira. Furioso, ele descobre que o ato foi planejado por seu antigo colega nas forças de Drácula: outro mestre da forja diabólica, Isaac.

Pouca coisa é revelada sobre o principal antagonista do jogo. Isaac respeitava Hector enquanto ambos serviam a Drácula, mas tinha ciúmes da clara predileção que o mestre vampiro mostrava ao outro mestre da forja.

Depois da traição, planejou por anos antes de conseguir atingir Hector, acabando com a vida normal que ele vivia, forçando-o a se envolver num esquema para trazer Drácula de volta à vida.

Sabemos que ele tem uma predileção por autoflagelação, sadismo e masoquismo, que ele é vingativo e violento, que admira o vampiro… e só.

Chega Warren Ellis

O desenvolvimento dos materiais que acabaram se tornando a série animada de *Castlevania*, exibida na Netflix, começou em 2007. O roteirista Warren Ellis trabalhou com o produtor **Koji Igarashi** (*Castlevania: Symphony of the Night, Castlevania: Dawn of Sorrow*) para adaptar o videogame *Castlevania III: Dracula's Curse* para um longa-metragem animado. Pouco tempo depois do anúncio da parceria, as notícias sobre o projeto sumiram e ele acabou engavetado.

Dez anos depois, a Netflix anunciou uma série animada baseada em Castlevania, adaptando justamente *Dracula's Curse*. Warren Ellis escreveu o roteiro, e os quatro primeiros capítulos trouxeram muitas referências visuais e a apresentação dos personagens.

É na segunda e terceira temporadas, porém, que conhecemos a versão Netflix de Isaac. Diferente da mostrada em *Curse of Darkness*, aqui Isaac é um homem negro de fé islâmica, um asceta sufi. Ao longo de sua vida, sofreu o inferno na terra diante das piores facetas da natureza humana. Foi escravizado, torturado e humilhado por um mestre cruel. Sofreu ataques de magos que queriam vender partes de seu corpo. Encontrou em Drácula um aliado com interesses similares: a eliminação completa de toda a humanidade.

Embora a força condutora de Isaac seja o ódio, é um homem calmo, ponderado e prático. Um dos motivos que o leva a odiar tanto a humanidade é a deslealdade.

O conceito de lealdade é fundamental para a construção de personalidade de Isaac. Depois de ser tão agredido ao longo da vida, ele considera com muita calma em quem depositar sua confiança. Uma vez que ele declare lealdade a alguém, o voto é para sempre. Isso é demonstrado principalmente na terceira temporada, na

qual ele atravessa a Europa para se vingar de Carmilla e Hector, que traíram Drácula.

Mestre da forja diabólica

O que torna Isaac tão poderoso a ponto de realmente existir a possibilidade de acabar com a raça humana é a raríssima habilidade do mestre da forja, embora o modo como ele opera seja um pouco diferente no videogame e na Netflix.

Em *Curse of Darkness*, um mestre da forja é capaz de invocar tipos os demônios inocentes, criados através de uma combinação de feitiçaria, alquimia e metafísica espiritual. Eles são chamados inocentes por serem gerados das trevas num estado puro.

Na série da Netflix, em vez de criar novos demônios através das trevas, os mestres da forja são capazes de alterar corpos de criaturas terrenas e trazer almas do inferno para habitá-los. Não é a mesma coisa que necromancia: as criaturas da noite geradas por um mestre da forja estão realmente vivas, mesmo que seus corpos mortais estivessem anteriormente mortos. Em sua mesa de jogo, você pode facilmente dar as duas habilidades a Isaac. A invocação dos demônios inocentes é feita através das magias de invocação normalmente disponíveis nos jogos, enquanto que a alteração é feita através das habilidades especiais listadas.

Usando Isaac

O jeito mais fácil de usar Isaac na sua mesa de jogo é colocar um exército de criaturas da noite no caminho dos jogadores e fazê-los derrotar várias delas criaturas até finalmente chegar a seu líder, Isaac, determinado a eliminar toda a humanidade. Apesar de ser uma abordagem perfeitamente funcional, isso impede que os jogadores tenham contato com o lado mais fascinante do personagem: o contraste entre sua lealdade e sua crueldade.

Drácula pode ser facilmente substituído pelo atual vilão da sua campanha. Durante a derrocada do vilão, um dos seus generais o trai. É aí que Isaac, anteriormente um homem que operava apenas nas sombras gerando monstros, surge. Ele ajuda os personagens dos jogadores a chegar até o traidor, esperando obter sua vingança. A jornada pode fazer com que o mestre da forja sufi se torne leal aos jogadores, caso eles o tratem com respeito e simpatia. Também pode fazer com que ele ataque logo depois que o traidor for morto, usando seus corpos como matéria-prima para suas criaturas da noite.

3D&T 19N

F1, H3, R4, A2, PdF0; 20 PVs, 40 PMs.

Vantagens: Alquimista, Aptidão Mágica, Ataque Especial (Força), Magia Negra, Magia Irresistível 3, Pontos de Magia Extras 2.

Perícias: Ciência.

Desvantagens: Má Fama.

Magias Conhecidas: Âncora Planar, Ao Alcance da Mão, Aspecto do Vampiro, Aura de Morte, Bloqueio Vital, Cegueira, Controle de Mortos-Vivos, Criação de Mortos-Vivos, Criação de Mortos-Vivos Superior, Criação de Mortos-Vivos Suprema, Descanso Tranquilo, Feras de Tenebra, Invocação do Dragão, Lentidão, Monstros do Pântano, Montaria Profana, Paralisia, Profanar, Roubo de Vida.

Transformar em Criatura da Noite: quando acerta uma vítima com seu Ataque Especial, Isaac pode conjurar qualquer magia de Criação de Mortos-Vivos. A vítima tem direito a um teste de Resistência. Caso falhe, se torna uma criatura da noite leal ao mestre da forja, construída seguindo as regras normais da magia Criação de Mortos-Vivos em questão.

Tormenta 20* ND 17

Humanoide (humano) 20, Médio

Sentidos. Iniciativa +7, Percepção +2.

Defesa. 15.

Pontos de Vida. 100.

Pontos de Mana. 102.

Resistências. Fort +12, Ref +12, Von +19.

Deslocamento. 9m.

• **Ataque Corpo a Corpo.** Adaga da forja +12 (1d4+3, 19) .

• **Adaga da Forja (passivo).** Quando mata um alvo com um ataque da sua adaga, Isaac pode transformá-lo em uma criatura da noite a seu serviço. Isso funciona como a magia *servo morto-vivo*, com o custo normal em PM mas desconsiderando os componentes materiais. A criatura da noite gerada terá o tipo monstro.

Atributos. For 13, Des 14, Con 14, Int 26, Sab 18, Car 16.

Perícias. Cavalgar +19, Misticismo +24.

Magias. Isaac conjura magias como um arcanista de 17º nível. Ele conhece as seguintes magias e as conjura com Inteligência: 1° círculo — *alarme, armadura arcana, aviso, visão mística, raio do enfraquecimento;* 2° *círculo — campo de força, dissipar magia, montaria arcana, conjurar mortos-vivos, toque vampírico;* 3°círculo — *âncora dimensional, imobilizar, servo morto-vivo.* 4° círculo — *assassino fantasmagórico, muralha de ossos;* 5° círculo — roubar a alma.

Equipamento. Adaga da forja, trajes finos.

**Ficha foi baseada nas regras encontradas no playtest 3.0 de Tormenta20.*

THIAGO ROSA

Eles comandam os mortos e são os vilões favoritos da fantasia!

NECROMANTES

TESOUROS ANCESTRAIS

Eles estão presentes em muitos RPGs de fantasia medieval, quase sempre como vilões ou seres misteriosos. Alguns cenários e mundos giram totalmente ao redor deles, onde são o único tipo de mago. Em outros casos, não são exatamente humanos, mas sim descendentes de raças antigas que dominam forças místicas poderosas. Estamos falando dos necromantes.

Quase sempre esses tipos específicos de magos não são vistos com bons olhos. Em geral, a prática da necromancia é proibida e seus seguidores caçados. Necromancia, nesses lugares, é sinônimo de magia negra, maldade e corrupção.

Necromantes estão entre os vilões favoritos dos livros, filmes, séries de TV, videogames... Basta lembrar do mago cruel, cercado de mortos-vivos, cheio de poderes malignos e que deseja matar/destruir/dominar todos a seu redor. Na trilogia *O Senhor dos Anéis* temos Sauron, um exemplo de vilão mago poderoso — e muitas vezes descrito como um necromante. Na série de livros *Wheel of Time* (*A Roda do Tempo*), temos um bom exemplo de Forsaken (Esquecido). Ainda existem outros casos de possíveis necromantes, como **Aleister Crowley**, **John Dee**...

Mas afinal, de onde veio a necromancia? E o que é exatamente um necromante? Ele tem muitas diferenças de um mago? Qual a relação deles com mortos-vivos? É a mesma coisa que um nigromante? **Rob Zombie** e **Ozzy Osbourne** são necromantes?

Conselhos dos mortos

As primeiras aplicações do termo datam da antiga Grécia, onde os generais e líderes de estado consultavam seus antepassados em busca de sabedoria ou confirmação para seus planos. Para falar com os mortos eles consultavam magos, sacerdotes ou místicos — que, através de uma obscura e complexa arte, travavam contato com as almas dos que já haviam morrido. De preferência sem consequências mais perigosas, como enfurecer os espíritos dos antepassados.

Aqueles versados em toda a estrutura de rituais e procedimentos para agradar os mortos eram mestres da necromancia, palavra que significa mais ou menos "conhecimentos dos mortos e suas maneiras". Eles eram necromantes.

A princípio, o necromante não era tido como mau ou ou nefasto. Era apenas um conduto entre as questões dos vivos e dos mortos, sendo que esses pouco podiam influenciar diretamente o mundo material. Os gregos não acreditavam muito que podia-se chamar fantasmas ou zumbis de volta da cripta para ameaçar os vivos.

O costume de consultar o necromante entrou em contato com o pensamento e a cultura grega — que por muito tempo era tida como a mais avançada do mundo. Alguns povos viam essa prática como perigosa e arriscada, pois temiam muito os espíritos dos ancestrais. O necromante começou a ser visto como uma pessoa que devia ficar separada dos "normais".

Várias civilizações chamadas de "bárbaras" pelos gregos e romanos viam a questão com assombro. Para lidar com os mortos, era preciso ter todo um treinamento específico e permissão dos deuses, como o xamã ou outro tipo de sacerdote dessa cultura. Lidar com os mortos simplesmente "porque se deseja" não seria correto; o mago estaria quebrando alguma regra divina.

Para os greco-romanos, o necromante era alguém perigoso. Daí vem o termo "magia negra", que acabou virando nigromancia — palavra parecida com necromancia, um sinônimo para o estudo dos mortos.

Mais tarde, lá pela Idade Média, os necromantes eram vistos realmente como malignos. Nessa época, qualquer demonstração de poder mágico ou sobrenatural era associado com demônios e coisas assim. Principalmente aqueles que insistiam em mexer com os mortos.

Muitos assim chamados necromantes eram apenas pessoas comuns, interessados em estudar os mortos — intrigados com o que acontecia quando um corpo parava de funcionar. Muitos eram estudiosos, que acabaram construindo as bases para a anatomia moderna, assim como a Alquimia fez para a Química.

Mas na Idade Média as superstições reinavam supremas, e mexer com os mortos era realmente coisa inaceitável para qualquer pessoa temente a Deus. Boa parte da má fama do necromante vem dessa época: eles eram malignos, pessoas monstruosas que saqueavam cemitérios e fugiam da igreja. Os vilões perfeitos para qualquer conto de fantasia.

Tão forte era essa imagem que qualquer tipo de mago passou a ser conhecido como "necromante". Aliás, qualquer pessoa com algum conhecimento sobre ervas, clima, comportamento animal e outras ciências. Qualquer professor de biologia dos dias de hoje se encaixaria na antiga descrição de "bruxo" ou "necromante".

Fazedores de zumbis

Como acontece várias vezes nos mundos e sistemas de RPG, a necromancia não é lá muito parecida com o que se vê em livros e textos exotéricos. Em RPGs de fantasia, esse tipo de magia está mais ligada ao estudo da fisiologia e energia vital, e menos aos mortos e espíritos.

Sim, existem as magias que reanimam e criam mortos-vivos. Mas a maioria das magias necromânticas lida com o funcionamento do corpo, suas funções biológicas e, em casos extremos, até mesmo a alma e o espírito.

As magias mais simples envolvem energias disruptoras, que "confundem" o funcionamento do corpo. Aperfeiçoadas, essas magias causam danos mais sérios como cegueira, surdez e outros distúrbios. Os necromantes não acreditam que apenas os deuses concedem o poder de curar, por isso eles pesquisam os processos do corpo humano (e semi-humanos, humanóides, monstros...) para, ao melhor compreender seu funcionamento, efetuar melhorias ou até curas. Ao obter mais informações sobre esses tais procedimentos biológicos, o mago pode então restabelecer funções danificadas, como consertar ossos quebrados ou mal-formados, por exemplo.

Em certo momento, o conhecimento do necromante sobre as funções vitais é tão profundo que ele consegue trazer de volta à vida aqueles que morreram. Para as pessoas comuns, essa é uma das mais impressionantes habilidades do necromante.

Mas lidar com a vida e a morte não é uma questão simples. Muitos clérigos se recusam a ressuscitar os mortos, pois acham que isso vai contra a vontade dos deuses. Já os magos podem achar que a morte desta ou daquela pessoa foi acidental ou prematura, e por isso ela deve ser ressuscitada. Um necromante não costuma trazer de volta à vida (ou, pelo menos, nunca deveria) pessoas mortas devido a idade avançada, de causas naturais.

Necromantes e mortos-vivos

O que mais marca esse tipo de mago é, sem dúvida, sua associação com mortos-vivos. Necromantes malignos são famosos por se cercarem de inúmeros zumbis e esqueletos.

Pessoas ruins e de má índole não são privilégio da classe necromântica, é verdade — mas os necromantes malignos rivalizam em maldade com demônios verdadeiros. Muitos desses magos buscam na necromancia apenas poder e mais poder. São justamente esses magos que usam o conhecimento sobre o funcionamento do corpo para matar. Ou pior: eles aprenderam a dar uma paródia de vida a cadáveres e restos mortais, fazendo-os caminhar novamente, como zumbis, esqueletos, golens de carne e outras criações terríveis.

Um morto-vivo é uma aberração, causa um verdadeiro pânico em tudo o que existe. Comandar e controlar esse tipo de criatura, um servo incansável que nunca questiona suas ordens, é uma enorme tentação para alguém com sede de poder. Os necromantes bons, que sigam algum código moral, não ficam muito à vontade em se utilizar de mortos-vivos. Outros podem dizer que são apenas ferramentas úteis, usadas para ajudar.

Os mais ousados entre esses magos chegam a se tornar voluntariamente mortos-vivos, para desfrutar de algumas vantagens — ou não mais depender de certas exigências como comer, dormir, respirar... Não é raro ouvir falar de necromantes que convenceram um vampiro a torná-los também criaturas da noite.

Há ainda as histórias sobre os liches, magos tão poderosos que enganaram a morte, continuando a existir indefinidamente. Nem vivos, nem mortos.

Curiosamente, necromantes não parecem ter muito interesse em mortos-vivos não corpóreos, como fantasmas. Talvez seja pela natureza menos palpável e "biológica" dessas entidades. Esse campo parece pertencer mais aos sacerdotes.

O Mestre deve sempre tomar muito cuidado com personagens jogadores necromantes — que costumam querer "colecionar" um séquito de mortos-vivos. Jogadores espertos (e abusivos) podem usar seus servos sem mente como "bucha de canhão", fazendo-os seguir a frente, ativando armadilhas, atrasando criaturas...

Sempre que um jogador abusar dessa estratégia, vale lembrar que os inimigos podem usar magias de controle para virar os servos contra seus senhores. Aí, literalmente, o feitiço vira contra o feiticeiro. Ou melhor, contra o necromante.

Os necromantes em Arton

Arton é um mundo vasto o suficiente para que interpretações diversas sobre a necromancia existam, coexistindo inclusive em inúmeros casos. Porém, a figura clássica do necromante maligno escondido em uma torre remota é rara aqui. Talvez porque uma em cada dez pessoas sejam heróis aventureiros, que não costumam lidar muito bem com esse tipo de mago...

Talvez uma das provas mais emblemáticas da visão otimista desta ciência mágica seja o fato de que a necromancia é uma cadeira fixa na Academia Arcana, e seu professor sênior, Thanatus, é um lich necromante! Apesar de assustador e desprovido de qualquer senso de humor, Thanatus não é maligno. Muito pelo contrário, um dos magos não-vivos mais poderosos do mundo é visto constantemente ao lado de Talude.

Outro necromante ilustre é Zacrus, um dos membros do Conselho dos Seis que administra Vectora. Conhecido por ser muito próximo de Vectorius, atuando inclusive como seu guarda-costas pessoal, também age na defesa e manutenção da ordem da cidade voadora sempre que se faz necessário.

E claro, o personagem que não poderia faltar nesse compilado. Um dos heróis mais queridos e famosos de Arton é necromante! Vladislav Tpish, o responsável, dentre outros inúmeros feitos, por trazer o Paladino de Arton de volta à vida, usando para tanto o poder dos Rubis da Virtude. Seu papel em *Holy Avenger* e na história de Arton é inquestionável.

ROGÉRIO SALADINO
autor do texto original e que fez a pesquisa séria

MARLON TESKE "ARMAGEDDON"
que ficou com a parte divertida

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Abraão D. Caminha
Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Feitosa
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Alison Francisco
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
André Braga
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Santos
Antoni Quequetto De Andrade Oliveira
Antônio Henrique Botticelli
Antônio Ricart
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Endlein Correia
Arthur Navas Assis De Souza
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Santos
Benaduce Guilherme
Benuel Farias
Bernardo Fraga
Breno Muinhos
Brnvsantos
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bernardes
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno C Decnop
Bruno Caricchio Buss
Bruno Da Silva Assis
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Estrazulas
Bruno Grimaldi
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Sakai Costa
Bruno Vieira Marucci
Cael Gonçalves Benincasa Dos Santos
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio Cosme
Caio Coutinho
Caio Cruz
Caio Guimaraes Junqueira
Caio Souza
Caíque Martins
Calvin Semião
Cárlisson Borges Tenório Galdino
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Ernando Fern
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Cassio Santos Silva
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Chris Azeredo
Christoph Fanton
Christopher Pavan
Clayton Varela
Cleiton Chaves

Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristhian Heck
Cristiane Weber
Dallison Luan Lourenço
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Carvalho
Daniel Diego Lacerda Cirilo
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danielly Cardoso Luzardo
Danilo Andrade
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Alves De Lima
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
David Karpinski
Davidson Andre
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Davidson Pinheiro
Débora De Oliveira Borges
Demian Machado
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Dennys Laubé
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego De Niro
Diego Kober
Diego Mello
Diego Noura
Diego Reis Barreiro Rodriguez
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diogo Schmitz Langwinski
Douglas Drumond
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Edson Jose Nascimento
Eduardo Amarães
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Fukamachi
Eduardo Medeiros Batista
Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Emanuel Max
Emanuel Mineda Carneiro
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Ericki Haras
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Eurico Alves Girao
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fabio Caetano De Souza
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe Dal Molin
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Fukumoto
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fellipe Petruz
Fernando Barrocal
Fernando Do Nascimento
Fernando Fenero
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Junior
Fernando Lins Fagundes
Fernando Lopes Da Mota
Fernando Picolotto
Fernando Ribeiro
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe Barreto Gonçalves
Filipe Dos Santos Da Silva
Filipe Itagiba
Filipe Muller Lohn
Filipe Rodrigues
Filipe Wilbert
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Flavio Emanoel Terceiro
Francis Beck Aragão Do Amaral
Francisco Marques Da Silva Junior
Frank Silva
Frederico Castro Pena Thum
Frederico Detofano
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel Dos Santos Vargas
Gabriel Fenili
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Isaías Pádua Carvalho
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues
Gabriel Zuanetti
Gervasio Da Silva Filho
Gio Mota
Giovane Santos Araújo Pinto
Giuliano Bortolassi
Gláucio José Magalhães
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme João Souza
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Ponês
Guilherme Tamamoto
Gustavo Albino Da Costa
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Martinez
Gustavo Moscardo Domingues
Gustavo Nobre Wotikoski
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Heitor Corrêa Clares
Helder Poubel
Helio Neto
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Rangel
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Homero Olivetto
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Hugo Rebonato
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Iago Botta
Igor Thiago
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Jaan Sindeaux
Jandir Roberto Manica Neto
Jandir Roberto Manica Neto
Jean Blaskoski
Jean Carllos
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Da Rosa
Jhonatam Fernandes Golim
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
Joao Carlos Freitas Lucena
João Cesar Andrade
João Matheus Catin
João Paulo De Oliveira Andrade
João Trindade
João Vitor Borges Guedes
Jonatan Guesser
Jônatas Filipe Vieira
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Alexandre Bueno Aymore
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
José Luiz Da Silva Rangel Júnior
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
Josevan Silva
Juliano Carlos De Oliveira
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Julio Vedovatto
Kadu Araujo
Kaede Kisaragi
Kalliandru Jivago Palone Meschede Coelho De Oliveira
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe
Kelvin Pirolla
Kelvin Vieira
Larissa Guilger

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Figueiredo
Leandro Moreira
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Bonvini
Leonardo De Avellar Frederico
Leonardo Dias Conceição
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Finelli Tavares
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Menezes De Carvalho
Leonardo Neves
Leonardo Santos Alves
Leoš Brasil
Lincoln Ruteski Dos Santos
Luan Gustavo Maia Dias
Luan Silva
Lucas Amoêdo
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Gomes
Lucas Olímpio
Luciana Nietupski
Luciano Portella Rodovalho
Lucile Da Rosa Pereira
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Felipe Nadal Unfried
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Eduardo Muller De Lima
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Fernando Reis
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Henrique Oliveira
Luiz Junior Nakahara
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Marcel Pinheiro
Marcel Versiani
Marcello Corsi Janota De Carvalho
Marcello Guerreiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Eugenio Amaral De Faria
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marcos Farias
Marcos Nasinbene
Marcos Santos
Marcos Sousa
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcus Lins
Marcus Vinicius Pereira Freze
Maria Cristina Arantes Ribeiro
Maria Luciana Lima
Mário Brandes Silva
Mario Felipe Rinaldi
Mário Ferrari Neto
Mark Michael Ederer
Mateus Guida
Matheus Araújo Prado
Matheus Esteves Vargas Liguori
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Panda
Matheus Rocha Vasconcellos
Matheus Rosa Vieira Exnalto
Mauricio Bomfim
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayck Szezech
Mike Ewerton Alves Jorge
Murilo Vieira Guidoni
Nahor Alexei Pereira De Andrade
Narciso Dos Santos Filho
Natália Inês Martins Ferreira
Nathan Motta Arocha
Neilson Soares Cabral
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Orlando Luiz
Otávio César Marchetti
Othon Gilson
Otoniel Mateus
Otto Menegasso Pires
Pablo Diego Batista Da Silva
Pablo Kamien
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Rafael Artur
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Lichy
Rafael Lolla
Rafael Louriçal
Rafael Nicoletti
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Pinheiro De Carvalho
Rafael Ramalho
Rafael Reis
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Sirosse
Rafael Souza Oliveira
Ramiro Alba Alba Filho
Raphael Galimbertti
Raphael Lima
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Cordeiro Costa
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues
Renato Junior
Renato Motta
Ricardo A Ritter M Barroso
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Santos
Rogério Fabiano Dos Passos
Romário Oliveira De Vasconcelos
Rômulo Chindelar
Ronald Guerra
Ronaldo Hasselman Nascimento
Rubens São Lourenço Neto
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sandro Marcelo Goncalves
Sario Ferreira
Sasukerdg Mendes
Sávio Pita
Seuraul
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Silvio Romero Tavares Neiva Coelho
Simone Rolim De Moura
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Tales Zuliani
Tarcisio Oliveira Correa
Tayrone Duque Esteves
Thales Campelo
Theógenes Rocha
Thiago Almeida
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Costa
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Granja
Thiago Machado Bezerra
Thiago Noboa Trindade
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Tavares Corrêa
Thomaz Jedson Lima
Thomaz Rodrigues Botelho
Tiago Alexandrino
Tiago Casseb Barbosa
Tiago Cubas
Tiago Deliberali Santos
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Túlio Goes
Uelerson Canto
Ugo Cabral Santos
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Vicente Fonseca
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Florêncio
Victor Gualtiero
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Sapateiro
Victória Ferreira Gonçalves
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinicius De Araujo Di Giacomo
Vinicius Feltz De Faria
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Carvalho
Vitor Coutinho Fernandes
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wesley Francisco Da Silva
Wesley S. Regis
Willian Moreira Dos Santos
Willian Ramos
Willian Viana Neves
Ygor Vieira
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega

Conselheiros

AcCiraum
Acciraum
Ademir Benedito
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Alan Santana
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Padilha
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rosa
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Luís Vieira
Andre Luiz Retroz Guimarães
Anesio Vargas Junior
Antonio Mombrini
Augusto Amaral
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto Netto Felix
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bolches
Brayan Kurahara
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Leão Pereira
Bruno Moura
Bruno Soares Pinto Costa
Bruno Teixeira
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caio Felipe Giasson
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Eduardo Baptista
Carlos G C Cruz
Cassio Segantin
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Celso Junior
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Daniel Bittencourt
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Martins Bezerra
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Deivide Argolo Brito
Denilson Serafim
Denis Oliveira
Diego Bernardo Chumah
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diogo Benedito
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Faquin Bueno
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Éder “Dzr13” Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo

Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Iuri Constantino Aguiar
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Eldio Santos Junior
Elimar Andrade Moraes
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Endi Ganem
Enéias Tavares
Erik Duane Fonseca Hewitt
Estevão Costa
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabrícius Viana Maia
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe Becchelli
Felipe Gomes Nanes
Felipe Intasqui
Felipe Leandro Andrade
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fernando Abdala Tavares
Fernando Corrêa
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flavio Hiasa
Flávio Martins De Araújo
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Franklyn Fagundes Varzon
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Muniz Bello
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Pereira
Gabriel Picinin Egea Benitez
Gabriel Soares Machado
Gabriel Souza
Gabriel Zigue
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Farias Freitas
Gilson Da Silva Araújo
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Glauco Lessa
Glauco Madeira De Toledo
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Amesfort
Guilherme Augusto Angelo Gomes
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Nascimento
Guilherme Puppim
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Reis
Haniel Ferreira
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hugo Genuino
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan Ivanoff De Oliveira
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jessy Michaelis
João Lira
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Paulo Melatto Fogo
Joao Pereira
João Victor Teixeira Da Silva
João Zonzini
Jonatas Monteiro Fernandes
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kauê Martins
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Kyan Derick
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leo Aguiar
Leonardo Costa
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Loham Thais Beatriz
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Humberto
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marco Menezes
Marco Túlio Oliveira
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Araujo Matildes
Marcus Rocher
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Afonso Lima
Mario Costa
Mario Hissashi Kajiya
Mario Moura
Marth Júnior
Matheus C. Medvedeff
Matheus De Araujo Farina
Matheus Henrique
Matheus Maia De Souza Pereira
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Maurício De Moura Almada
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Mia Alexandra
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Moacyr Prado
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrick Zanon Guzzo
Paulo Chavaglia Filho
Paulo Emilio
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Machado
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Pedro Xavier Leandro
Péricles Da Cunha Lopes
Pierre Jorge De Souza Dourado
Pierry Louys
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Marques Rocha
Rafael Monte
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Ramires Leite
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Mineiro
Raoni Godinho
Raoni Mathias
Raphael Alves Moure
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphkiel
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Da Cunha Silva
Renato Da Silva
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rocelito Estrazulas
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Freitas
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Roger Andressa Lewis
Roger Da Silva Naue
Rogerio Ribeiro Campos
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belem Cruz
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença D5e Oliveira Neto
Seiji Sato
Sergio Castro
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Lúcio Lopes Duarte
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Tárik Raydan
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Freitas
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Morani
Thiago Ozório
Thiago Rosa
Tiago Alves Araujo
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Figueiredo
Tiago Lima
Tiago Ribeiro
Tiago Santos
Tiago Soares
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Ulisses Pereira Da Silva Neto
Valter Tartarotti Ries
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Otani
Victor Rodrigues
Victor Rodrigues De Paula
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wil Gouvea
Wolf Fivousix
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado

EXTRAS

Nesta e nas próximas páginas você acompanha o processo de criação da capa desta edição, feita por Samuel Marcelino.

EXTRAS

EXTRAS

EXTRAS